TILT

MICROLOISIRS

MARATHON
DEUX MOIS ET MON TO 9

VECU
L'ENFER DES PÉRIPHÉRIQUES

BILAN
LES RÉVÉLATIONS DU SICOB

MYTHE
L'UNIVERS DES APPLE

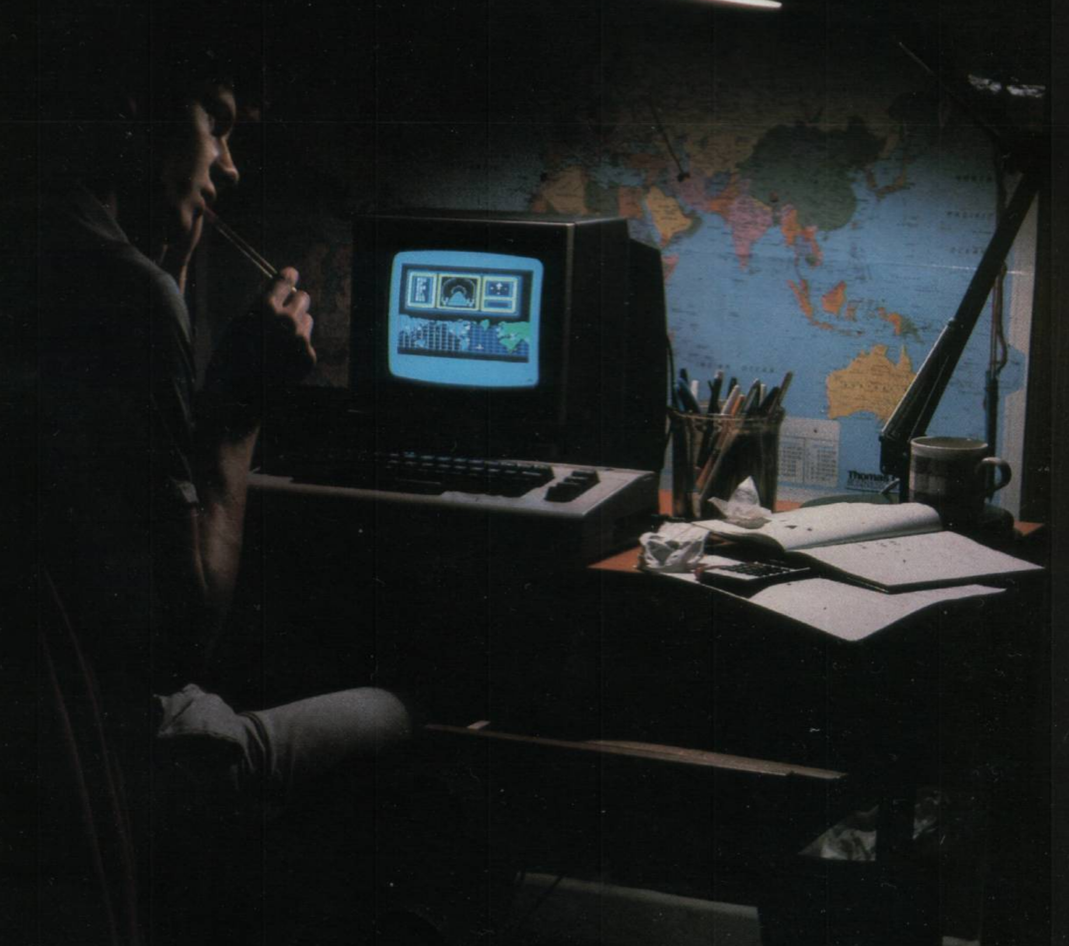
AVENTURE
ACTION
SIMULATION
LE HIT PARADE DES SOFT LUDIQUES

INCONNU
PLONGÉE AU CŒUR DES NOUVELLES IMAGES

M 3085-25-18 F
N° 25 MENSUEL OCTOBRE 1985 - 18 F - BELGIQUE : 135 FB - SUISSE : 6 FS - CANADA : 3 $ CANADIENS - MAROC : 24,50 DH - ESPAGNE : 450 PESETAS.

HACKER™

Vous avez trébuché inopinément sur quelque chose d'inconnu dans votre système ordinateur. Que se passe-t-il?



- "LOGON please".
  Deux mots apparaissent sur votre écran
- Qu'allez vous faire maintenant?
- Vous ne connaissez pas le mot de passe; pas la moindre idée de ce sur quoi vous avez buté, mais il vous faut cependant en connaitre d'avantage...
- Il n'y a pas d'instructions, pas de règles, pas de clef
- Vous êtes complètement seul.
- Comment vous en sortir...ou y a-t'il réellement un moyen de le faire.



™



N° 25 OCTOBRE 1985

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 18-21 et 108-111.

Code des prix utilisé dans Tilt : A = moins de 100 F ; B = 100 à 200 F ; C = 200 à 300 F ; D = 300 à 400 F ; E = 400 à 500 F ; F = plus de 500 F.

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Jean-Michel Blottière
Directeur artistique : Jean-Pierre Aldebert
Secrétaires de rédaction : Francine Gaudard Fabrice Moskoff
Rédaction : Véronique Charreyron, Patrice Desmedt, Nathalie Meistermann
Ont collaboré à ce numéro : Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, Jérôme Tesseyre, Charles Villoutrex
Maquette : Christine Gourdal, Gérard Lavoir, Michel Longuet, Pascale Millet
Secrétariat : Sylvie Lefebvre

PUBLICITÉ
Régimax, 1, rue Taitbout, 75009 Paris
Tél. : (1) 824.46.21 - 48.24.46.21.*
Directrice commerciale de la publicité : Fabienne Dexidour
Directeur de la publicité : Dominique Bovio
Assistante : Christiane Martorell

ADMINISTRATION - DIFFUSION
2, rue des Italiens, 75009 Paris.
Tél. : (1) 824.46.21 - 48.24.46.21.*
Ventes : Jean-Paul Biron, Michel Vincent 05.32.13.21, téléphone vert gratuit 24/24.
Abonnements : Bernadette Sermage
France (T.T.C. 4 %) 6 numéros : 95 F.
1 an (10 numéros) : 145 F.
2 ans (20 numéros) : 290 F.
Étranger : 6 numéros : 125 F.
1 an (10 numéros) : 195 F.
2 ans (20 numéros) : 390 F.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 73 77310 Saint-Fargeau-Ponthierry.
Tél. : (6) 065.45.54 - 60.65.45.54.*
Relations extérieures : Françoise Serre-Loutreuil
Promotion : Bernard Blazin
Directeur technique : Guy Cuypers
Fabrication : Jean-Jack Vallet

ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par **Éditions Mondiales S.A.**
au capital de 10 000 000 F.
R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter du 19/12/1980.
Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris 9e
Télex : 643932 F Edimondi
Président directeur général : Antoine de Clermont-Tonnerre
Directeur délégué : Jean-Pierre Roger

Couverture : Jérôme Tesseyre et Lucie vidéographie
TILT Microloisirs
2, rue des Italiens, 75009 Paris
Tél. : (1) 824.46.21 - 48.24.46.21.*
Tirage du numéro : 81 500 exemplaires.
* Nouvelle numérotation à partir du 25 octobre

LES CASSETTES
AGFA + 6 MINUTES
ENREGISTRENT ENCORE...

bélier AGFA-GEVAERT





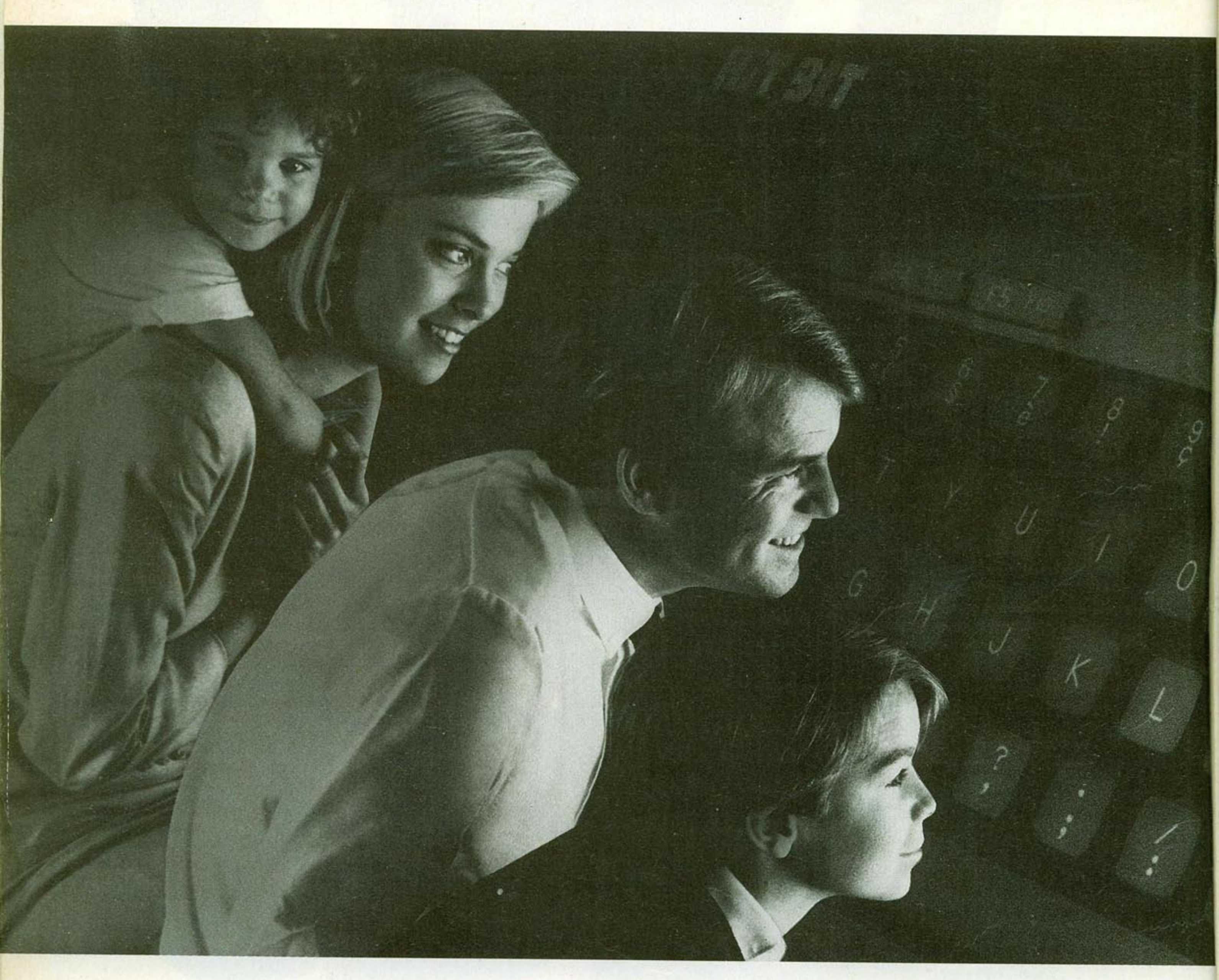






QUAND LES AUTRES
ÉJECTENT.

C'EST NOUVEAU.



C'est nouveau. C'est SONY. C'est le micro-évènement de l'année. SONY fait son entrée dans la micro-informatique avec le HIT BIT.
Toute l'avance technologique SONY se retrouve derrière l'écran et autour du clavier AZERTY professionnel : une mémoire de 64 Ko RAM, des possibilités d'extensions périphériques SONY aussi nouvelles que complètes, une logique de manipulation qui simplifie les modes d'accès, les fonctions graphiques, etc. Le HIT BIT utilise le nouveau standard international MSX, seul standard à pouvoir mettre tout le monde, et le monde, d'accord. En tout cas le seul qui puisse offrir aujourd'hui une compatibilité logicielle réelle, permettant de multiplier le choix des programmes existants ou à venir. Sans compter

HB 75 F
Microprocesseur Z 80. Mémoire: 80 K RAM, 32 K ROM, 16 K dédiés au logiciel intégré. Logiciel : BASIC MSX et logiciel intégré. (MSX est une marque déposée de Microsoft Corporation.)
Périphériques
Lecteur enregistreur de programmes SONY. Lecteur de disquettes 3 pouces 1/2 SONY. Table traçante SONY. Joysticks et joysticks à télécommande infrarouge SONY.
Logiciels
Plus de 20 titres disponibles dont Lode Runner, Choplifter (© Broder Bund Software), Creative Graphics (© Hal), etc.

L'ORDINATEUR

C'EST LE HIT BIT.


L'ordinateur SONY HIT BIT 75 F

les 20 logiciels SONY déjà disponibles. Micro-ordinateur personnalisé, le HIT BIT est aussi très personnel. Il a une mémoire à part. Un logiciel intégré de gestion qui prend des notes, sert d'agenda, tient des plannings et listes à jour. Un plus SONY qui devient vite une grande idée quotidienne. Et qui permet, dès la première utilisation, de comprendre en quoi le HIT BIT diffère des autres micro-ordinateurs. Le HIT BIT c'est un ensemble de nouvelles technologies programmées vers l'avenir. C'est aussi une nouvelle philosophie de la micro-informatique. Autrement, il ne serait ni vraiment nouveau, ni vraiment SONY.

SONY®

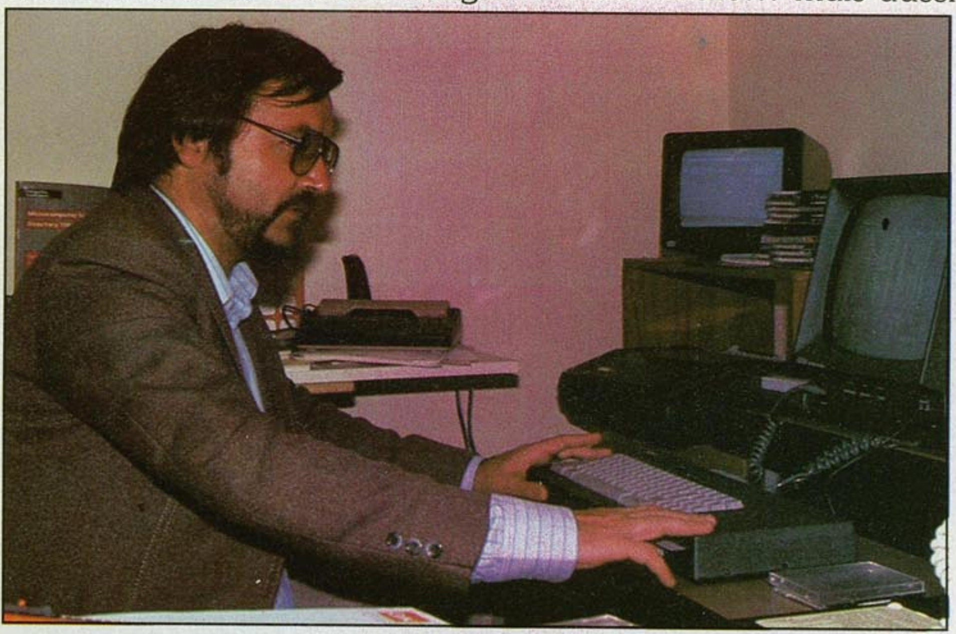
SELON SONY.

LEUTHE ET ASSOCIES



SICOB: l'année de tous les dangers

Crise, morosité. La tentation est grande lorsqu'il s'agit de qualifier le SICOB 85, de reprendre les mots qui planent depuis des mois dans le ciel de l'informatique. Et pourtant, sous les pavés des incertitudes et des faillites en chaîne, les plages de la micro ne sont pas si noires que tous veulent bien le dire. Pour s'en convaincre, il suffit de lire ces interviews que nous avons réalisées dans les allées du SICOB. 1985 année de tous les dangers? Sans doute... mais aussi année de tous les possibles...



François Quentin

Amstrad
Un vent de folie

Petit Amstrad deviendra grand... avec une gamme toujours plus étoffée et une compatibilité à toute épreuve.

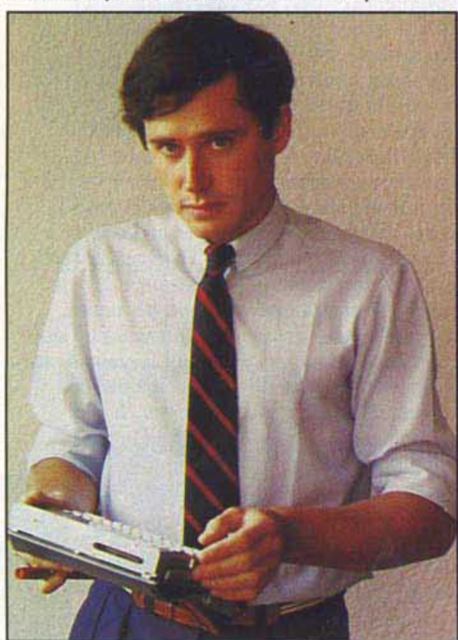
Jamais deux sans trois et jamais trois sans quatre. Ainsi se résume la ligne de conduite que suit la très prolifique famille Amstrad qui présentait une vingtaine d'ordinateurs sur son stand au SICOB, ainsi qu'une interface série RS232C (590 F) et un crayon optique (290 F). Troisième larron, le *CPC 6128*, un 8 bits de 128 K, a fait ses premiers pas à la Défense. On ne l'attendait pas avant la fin de l'année. Trois motivations ont guidé notre décision explique François Quentin responsable de la micro.
Pratiques : *« Depuis le 20 août le* CPC 6128 *est sorti en Angleterre, par ailleurs il est disponible sur le marché américain. Un importateur a passé un contrat de quelques milliers de machines avec les grandes surfaces Sears. Nous pouvons fournir sans problèmes ».*
Techniques : *« Nous avons eu moins de problèmes que nous pensions à passer en 128 K. Par ailleurs il a bénéficié des recherches menées sur le* PCW 8256 *alias Joyce, le 256 K que nous présentons également au SICOB ».*
Commerciales : *« Les 128 K semblent avoir le vent en poupe. Une foule de nouvelles machines sortent en même temps, du* Commodore 128 *au* T 09 *en passant par le* 520 ST *ou le* 130 XE *chez Atari. Pas question de rater le coche. Notre seul concurrent sérieux aurait pu être le Commodore mais leur politique marketing n'est pas assez agressive et je doute qu'ils arrivent à fabriquer assez de machines pour alimenter les revendeurs, notamment à la fin de l'année ».*
Côté technique le *C 128* n'est pas particulièrement innovant. C'est un 8 bits fonctionnant sous Amdos et CP/M plus (ou CP/M 3.0) compatible avec le *CPC 464* et *664*... sauf si vous possédez un écran ancienne formule. L'alimentation du lecteur de disquettes est placée sur le moniteur. Le C 128 permet d'émuler des terminaux du style Digital VT 52, Zinith et comprend les instructions pour gérer les 64 K supplémentaires (gestion de l'écran et des fichiers). Pas de *Peek* et *Poke* en perspective. Côté design, il se distingue par sa sobriété. Entièrement noir et blanc... et clavier Qwerty désespérément anglo-saxon. Son prix ne dénote pas : 4 490 F monochrome, 5 990 F couleur (bien entendu le *CPC 664* monochrome passe à 3 790 F). Si l'on part du principe que la quantité de logiciels disponibles conditionne le succès d'une nouvelle machine, le *CPC 6128* s'engage sur une voie royale. Outre ceux de ces petits frères, il bénéficie d'un « Multiplan » à moins de 600 F et bientôt de « Supercalque ». Quant au petit dernier portant le doux nom de *PCW 8256*, seuls les « élus des dieux » l'auront aperçus au SICOB ou à Berlin. Il s'agit d'un outil professionnel de bureau à vocation traitement de texte. 256 K de mémoire et un prix ne devant pas excéder 10 000 F, moniteur monochrome, clavier et imprimante matricielle compris (on parle même de 7 000 F).
« Nous avons évité l'erreur classique perpétrée par Oric avec son Atmos qui consiste à substituer une machine par une autre. Notre gamme s'étend vers des outils plus professionnels mais toujours à vocation grand public. C'est toujours le CPC 464 qui se vend le mieux (18 000 ventes en trois mois contre 12 000 pour le 664) » explique François Quentin. *« L'existence d'une gamme conforte la crédibilité d'Amstrad et son image de marque. La personne qui va chez Euromarché se fiche de savoir si l'ordinateur quelle achète est un 32, 16 ou 8 bits. Pour un gosse le plus c'est la couleur, pour un pro, c'est la disquette. C'est à nous de faire dans une certaine fourchette de prix — 2 690 F à 6 000 F — les machines les plus performantes, simples mais non simplistes. Les hobbystes peuvent s'amuser sans tomber dans des technologies hyper-sophistiquées. Pour*

l'instant c'est impossible d'avoir une configuration complète (écran, imprimante, drive) 16 bits à moins de 25 000 F. Les microprocesseurs sont trop chers et la base de logiciels trop limitée. Par rapport à nos concurrents, nous bénéficions de ventes régulières sur l'année ce qui permet de ne jamais brader les machines en catastrophe. Les stocks durent au plus quinze jours » précise François Quentin. Visiblement tout va bien dans le meilleurs des mondes pour Amstrad. Avec un chiffre d'affaire de 241 millions en six mois, on voit la vie en rose.

Canon
Beaucoup d'espoir

Optimisme de rigueur ou saine vision de la réalité ? Canon croit aux dieux de la micro. Avec raison ?

Le stand Canon trône immuablement en bonne place sous les voutes de béton du C.N.I.T. Chacun y trouve ses petits.
Le *V-20* fait presque figure d'ancêtre sur le marché français, puisqu'il vient de souffler sa première bougie. Il est maintenant accompagné du lecteur de disquettes VF 100, (format 3,5 pouces), qui offre 360 K par face de disquette formatée, soit 720 K en tout par disquette. Il est livré avec contrôleur et *M.S.X.* D.O.S. Côté imprimante, la gamme est très complète : à impact, laser, à bulles et jet d'encre, à jet d'encre couleur. Mais le produit le



François de la Rüe

plus original reste l'interface cartouche qui connecte un *X-07* et un *V-20*. Grâce à elle, il est possible de transmettre des données de l'un à l'autre. Le portable n'est plus un outil isolé. Et la société A.P. Soft propose un logiciel de communication adapté, à côté de logiciels plus « classiques » : éducatifs (dont une étude de fonction), tableur, gestion de stocks, traitement de texte, logiciel graphique. L'*X-07*, qui rappelons-le peut recevoir une interface pour cordon péritel, voit sa gamme de logiciels s'enrichir de deux titres originaux. *Sport testeur*, en kit complet, avec un récepteur de fréquence cardiaque, analyse l'effort d'un sportif et trace les courbes correspondantes, et *X-07 Pilot*, un logiciel de navigation aérienne pour pilotes privés (édité par A.P. Soft).
Quant au *M.S.X. II*, il n'est pas à l'ordre du jour. « *Nous ne présentons les produits que pour leur sortie*, rappelle François de la Rüe. *Bien entendu, nous nous intéressons à la version II, mais comme elle n'est pas livrable avant de nombreux mois, nous estimons qu'il est encore trop tôt pour en parler. Nous fondons beaucoup d'espoir sur la fin de l'année 1985, avec un ensemble complet à la qualité de fabrication irréprochable, et plutôt moins cher que celui de nos concurrents les plus sérieux.* »

Thomson
Petit TO 9 deviendra-t-il grand ?

Pour s'imposer sur le marché français, Thomson ne manque pas d'atouts ; l'Europe, elle, sera plus difficile à conquérir...



Robert Kaplan

D'une chasse au stand Thomson dans les multiples allées du SICOB nous sommes rentrés bredouille. Rien que de très normal puisqu'il était un peu plus loin, sur le parvis, au Carrefour international de la Communication. Pourquoi ce choix qui n'a pas manqué de faire jaser le « milieu » ? A cela trois raisons explique Robert Kaplan, vice-président de Thomson SIMIV. D'abord l'opportunité. « *Nous avons garanti au Carrefour la priorité dans le domaine de la présentation du T09 en contre-partie d'une très bonne place. Le T09 est la star de la « vitrine des technologies ». En outre le T07 et M05 s'intègrent par le biais de l'Education nationale dans l'exposition « Informatiquement votre. » Par ailleurs, des problèmes financiers liés à la multiplication des expositions et salons, enfin des considérations concernant les grandes orientations philosophiques du SICOB d'automne. Etant particulièrement orienté vers la bureautique, la micro familiale n'y a pas sa place. Nous privilégions le SICOB de printemps.* » Nous avions pu y voir en effet il y a six mois un prototype. De très loin et sans y mettre les doigts... « *la sortie du T09 en septembre ne s'avère nullement fortuite : 60 % des ventes s'effectuent sur les quatre derniers mois de l'année. Loin d'être uniquement un joujou pour Noël, le T09 est, à l'instar de ses prédécesseurs une machine à apprendre et à communiquer. Ses atouts face à la concurrence reposent sur deux fondements. Fils de Thomson, il bénéficie de la puissance du groupe en tant qu'investissement et recherche-développement. Fabriqué en grande capacité sur les mêmes chaînes que les téléviseurs, il offre une fiabilité énorme.* » Les aléas de la sous-traitance, connaît pas. Mais Robert Kaplan n'élude pas ses qualités intrinsèques. « *Il s'agit d'un 8 bits ayant les performances d'un 16 bits, plusieurs logiciels sont intégrés à savoir deux Basic, un traitement de texte très puissant et un programme de gestion de fichiers ; il est aussi compatible avec le langage Videotex et on accède aux banques de données.* » Les avantages ne s'arrêtent pas là : son accès par trois sources différentes — clavier, crayon optique et souris — est convivial, mais surtout il offre une parfaite compatibilité avec ses prédécesseurs. Comme se plaît à le dire Robert Kaplan « *nous ne vendons pas de la quincaillerie, mais un système complet : hard et soft. Thomson présente le plus gros catalogue de logiciels en français.* » Avec toutes ses qualités et aux dires de ses géniteurs, le petit *T09* semble bien parti pour concurrencer l'*Apple II*, comme le « Jackintosh » ou l'*Amiga*. Amstrad et son *6128* ne semblent guère les inquiéter. Le verdict tombe : faiblesse en logiciels et standard trois pouces « tordu ».

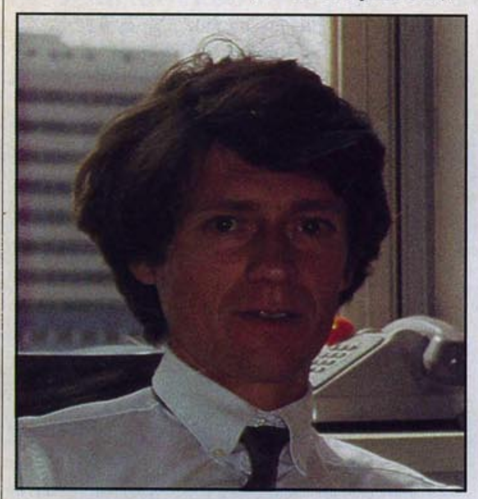
Atari
Douze mois pour faire ses preuves

« LA » question du SICOB : Jack Tramiel va-t-il réussir à imposer son *520 ST?* Réponse du Staff Atari : no problem !

Arrêt Atari. Tout le monde descend. Pas de surprises dans la conception du stand. A l'image de tous les fabricants de *hard*, Atari décline sa gamme dans tous les sens, des notes basses du *800 XL* (1 000 F) aux aigues des *130 XE* (2 000 F) et *520 ST* (10 000 F). Au total une dizaine de machines entourées de quelques périphériques : imprimante, disque dur, drive 3,5 pouces et d'une floppée de logiciels. « *Monter une gamme devient une nécessité comme aller de plus en plus en avant vers les technologies de pointe*, commente Marten de Groot responsable du marketing, *cela ne signifie aucunement que les produits anciens deviennent obsolètes. La* ▸

preuve est que nous avons décidé de refabriquer de la console VCS pour Noël. Notre attitude allie flexibilité et opportunisme. Tant que le marché n'est pas mort... ». Les clés de la stratégie : *« coupler à l'effet Tramiel, une équipe d'ingénieurs hyper performants, en d'autres termes parvenir à des coûts de fabrication minima (made in Taiwan) sans sacrifier la qualité ».* Le *520 ST* est un vivant exemple de cette évolution dans le rapport qualité/prix. Pour 10 000 F, le micromaniaque emporte dans son panier une unité centrale, un drive 500 K, un moniteur noir et blanc, un traitement de texte et un programme de dessin. Parlez-nous de la rigueur.

Des projets chez Atari ? On reste très vague sur les machines en chantier (un 32 bits peut-être).



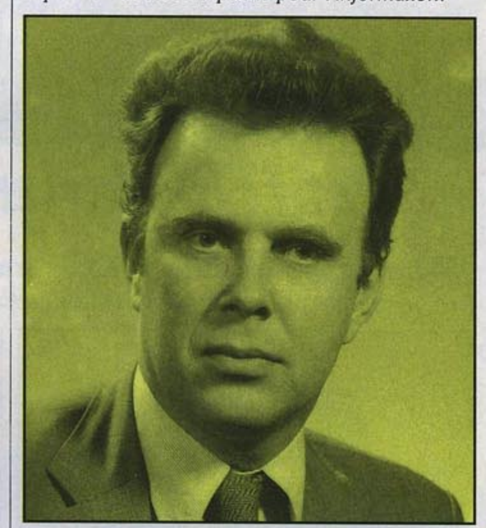
Marten de Groot

Comme l'exprime M. de Groot, *« les frontières entre les minis et les micros ont tendance à disparaître ainsi que celles entre les 8 bits et les 16 bits. A mon sens, le 16 bits sera un pilier pour les deux ou trois ans à venir, le 8 bits étant en fin de course ».* Nous avons pu extorquer plus d'informations sur un futur CD ROM mixte (acceptant de lire les disques classiques comme les données numériques) d'une capacité de 450 mégabits et connectable au *520 ST*. Sortant en janvier au U.S.A. (600 $), il devrait être présenté en France au SICOB de printemps. Rendez-vous à ne pas rater.

Yeno
La loi du plus fort

Pas de pitié pour les faibles ! Le *Yéno M.S.X. 64* aime la loi de la jungle. A ses risques et périls !

La société ITMC spécialisée dans l'électronique de loisir propose une large palette de produits : jeux de table, de poche, jeux vidéo mais aussi jeux éducatifs. Elle distribue entre autres la marque Yeno. Au SICOB le stand Yeno était axé sur les ordinateurs familiaux permettant l'initiation au Basic et le jeu. Mais surtout c'était l'occasion de présenter un nouvel ordinateur le *M.S.X. 64*. Laissons à M. Peters, président directeur général d'ITMC le soin de nous le présenter : *« Le principal atout de ce nouvel ordinateur est son prix. Il sera le premier M.S.X. 64 K à être vendu en France à moins de 2 000 F. Le ESC 3000, très bien vendu l'année dernière, ne sera pas pour autant absent de notre stand. Pour nous le SICOB est une exposition dédiée au public pour l'information.*



Jean Peters

On n'a pas besoin d'un salon pour vendre, notre réseau de distribution étant principalement constitué de grands magasins. Micro Expo a eu très peu d'impact, cela a été une déception pour nous ». Jean Peters revient de Berlin et pour lui l'avenir de la micro informatique se dessine de façon très claire. Selon lui le standard M.S.X. est la solution d'avenir non pas à cause de ses qualités propres mais parce qu'il est soutenu par une infrastructure solide. *« Je ne pense pas que des machines telles que l'Amstrad dureront. Les M.S.X. oui parce que les fabricants sont Sony, Philips, etc. De telles entreprises pourront venir à bout de tous les échecs sans avoir à brader leur matériel. »*

Sony
M.S.X. über alles

SICOB important pour Sony, qui voit enfin ses espoirs se concrétiser avec une nouveauté de poids : le *M.S.X. II*.

Sony, le géant de la télévision, de la vidéo et de la haute fidélité, a lancé son ordinateur *M.S.X.*, le *Hit Bit*, au printemps dernier, à l'occasion du SICOB de printemps. Deux saisons plus tard, il est temps de concrétiser les espoirs avoués avant l'été. Le *M.S.X.* tarde à percer en France, et ses détracteurs ne manquent pas. *« Le SICOB 85 est très important pour nous,* déclare Philippe Maumy. *Nous sommes présents dans l'enceinte du C.N.I.T., et non pas au SICOB boutique. Nous confirmons notre entrée sur le marché de la micro-informatique, après un lancement réussi, et montrons notre volonté de diversification à la fois dans le matériel professionnel et dans la disquette 3,5 et 5 1/4 pouces, secteur où Sony est leader mondial. »* La principale attraction du stand Sony a été le *M.S.X. II*, bien que sa commercialisation ne soit prévue que pour janvier 1986. *« D'habitude, nous ne présentons les produits qu'un mois maximum avant leur sortie. Mais là, pour la version II, nous avons fait une entorse à cette règle. Il fallait l'annoncer maintenant, car le* M.S.X. *a besoin de la version* II *pour décoller. Celle-ci apporte une compatibilité verticale, et crédibilise le* M.S.X.I, *qui en fait un produit d'avenir. Désormais, un utilisateur qui désire monter d'un cran dans la gamme, pourra garder l'ensemble de ses logiciels et de ses périphériques. Il ne devra acheter que la nouvelle unité centrale. La version* II *ne tue pas le* M.S.X. *actuel, au contraire. Elle montre que nous respectons le consommateur, que l'achat d'un* M.S.X. *est un investissement intelligent. »* Chez Sony, on croit dur comme fer au succès du standard japonais. *« Si le* M.S.X. *ne perce pas, c'est que le marché familial n'existe pas. »* Mais on considère également que le succès doit se contrôler que tout n'est pas possible dans ce marché de la micro, à l'inverse de ce que certains semblent penser. Sony a su se forger une solide image de marque, grâce à ses téléviseurs Trinitron, ses chaînes hi-fi, sa caméra vidéo Betacam. Les responsables du secteur micro ont conscience de profiter de cette image, et ne veulent en aucun cas risquer de la mettre en péril. D'où le soucis affiché d'une fabrication impeccable, d'une fiabilité exemplaire, même au prix d'un coût supérieur. *« La guerre des prix est regrettable, car finalement, c'est toujours le consommateur qui paie les pots cassés. Le* M.S.X. *parait plus cher que certains de ses concurrents, mais il offre plus, par exemple toutes les interfaces intégrées. Cela se paie, tout comme la qualité de fabrication. »*

Autres nouveautés, le moniteur couleur très haute définition, le premier élément d'une gamme qui s'étoffera.

Quadri-strandard, ce moniteur multi-usages, micro et vidéo s'oriente vers les utilisations de communication, préfigurant l'interactivité entre la micro-informatique, la télématique et la vidéo. Le *Hit-Bit* voit sa gamme de périphériques s'agrandir, avec de nouvelles manettes de jeu, dont une « mini », qui tient dans le creux de la main, des imprimantes, et des logiciels tous azimuts. *Payload, Cosmo explorer, Super football*, des « éducatifs » comme *Print lab, Graphic master* ou *Music studio*, des outils de gestion avec un traitement de texte, un tableur utilisant le principe des fenêtres et des menus déroulants. Ces outils, entièrement en français, sont simples à utiliser, même pour ceux qui n'ont jamais approché un ordinateur.



Jean-Michel Perbet et Philippe Maumy



ASN. Diffusion Optimisme serein

Sensible aux problèmes de distribution et à l'importance du rapport qualité/prix, Goldstar arrive...





Jean et Claude Taïeb

A.S.N. Diffusion s'était forgé un nom dans le milieu de la micro-informatique avec l'*Oric*, dont le succès en France avait dépassé celui rencontré en Grande-Bretagne, pays d'origine de la machine. Aujourd'hui, Claude et Jean Taïeb se sont convertis au *M.S.X.* à travers Goldstar, société coréenne. *« Ce SICOB est pour nous une confirmation de la gamme explique Jean Taïeb. Nous proposons le Goldstar à un prix d'appel, de 2 590 francs, et un ensemble de périphériques à des prix eux aussi très compétitifs : imprimante, lecteur de disquettes, moniteur. Nous croyons beaucoup au facteur prix. Notre machine est identique à d'autres* M.S.X. *vendus beaucoup plus chers. Ces prix sont possibles grâce à une fabrication totalement automatisée et dont la fiabilité est presque totale. Goldstar s'engage à un taux de retour de 1 % maximum. Il ne faut pas oublier que Goldstar est un groupe énorme, qui a décidé de s'intéresser de près au marché européen. Il est très attentif à nos remarques et suggestions. »* Jean et Claude Taïeb affichent un optimisme tranquille. Pour eux, le marché reste porteur, malgré une baisse de l'euphorie qui régnait ces dernières années. Ils se font plus critiques sur l'organisation de la distribution. *« Les revendeurs sont beaucoup trop diversifiés, ce qui entraîne des problèmes de stock, des difficultés pour promouvoir les modèles. »*

Commodore la conquête de l'ouest

La France, terrain en friche ? Commodore en est persuadé et affiche les ambitions du laboureur numéro un.

Chez Commodore France, le SICOB équivaut à la relève de la garde. Le vieux grognard méritant alias le *C 64* fait place à un jeune et fringuant officier, j'ai nommé : le C 128. Un fameux lascar qui intègre l'expérience et les logiciels de son aîné, plus 64 K de mémoire, un mode CP/M, une souris et des performances graphiques et sonores remarquables.
Le tout pour 4 000 F.
Le *Plus/4* classique, un peu essoufflé, reprend du poil de la bête avec deux *packages* différents qui le resituent dans les machines bon marché d'initiation à la bureautique. Le premier, à 3 990 F englobe système RVB, unité de disquettes et le logiciel *Virgule*, un traitement de texte de 130 000 mots. A quoi le second, pour 6 690 F, ajoute une imprimante à marguerite. L'*Amiga*, la Rolls Royce du hobbyste, le multitâche fonctionnant sous MS DOS pointe le bout de son nez. Seuls les avertis, — entre autre la presse — ont eu l'insigne honneur de le voir à l'ouvrage. Impressionnant. Sans compter les deux PC, *PC 10* (17 950 F) et *PC 20* (28 900 F) à disque dur sortis il y a quelques mois. Visiblement Commodore s'attaque en masse au créneau du micro-ordinateur personnel (à ne pas confondre avec domestique ou familial selon les intéressés).
L'ambition de Commodore France, filiale créée en février dernier qui d'ici à la fin de l'année comptera une cinquantaine de personnes, brille par sa simplicité : *« être le numéro un »*, ainsi que l'explique Laurence Fruleux, directrice du marketing.

IBM La force tranquille

Informer, rassurer, le crédo d'IBM est clair. Et les résultats confirment la puissance du géant US.

Circonspection et prudence règnent chez IBM. Lassés d'être présentés comme des prédateurs, ils soignent leur image de marque et toute information est soigneusement pensée et filtrée. Nous avons pu, néanmoins recueillir les impressions de Jean Louis Remy, attaché de presse. *« Le SICOB est une manifestation importante. Une des deux manifestations majeures pour IBM avec le « forum IBM PC. » Mais ce n'est pas un moment clef de la vie de notre entreprise. Nous publions nos résultats tous les trimestres et notre stratégie annuelle n'est pas axée sur cet évènement. L'annonce d'un nouveau produit se fait à l'échelle mondiale ou européenne même si nous profitons éventuellement de cette occasion pour présenter une nouveauté. Le SICOB est un très bon salon pour une entreprise peu importante qui a besoin d'une vitrine, la notre est permanente. On ne vend pas au SICOB, c'est un must mais surtout au niveau de l'information du grand public. Pour la vente ce sont nos distributeurs agréés qui servent de relai et eux ont un intérêt commercial à être présent. Notre but au SICOB est d'intéresser les gens et de les rassurer dans un premier temps. »*
IBM présentait deux stands au salon. Dans le premier la firme donnait sa vision de l'entreprise par le biais du poste de travail de la secrétaire, du cadre administratif ou de l'ingénieur utilisant le dessin graphique. Sur ce stand vous pouviez prendre rendez-vous pour une démonstration au calme dans un des bureaux de la tour Septentrion. *« Deux attitudes sont observables au SICOB, celle du curieux qui passe et celle de la personne réellement intéressée qui vient pour apprendre. Le côté foire du SICOB ne se prête pas à un exposé sérieux. C'est pourquoi nous renvoyons nos clients vers notre centre de démonstration. Nous effectuons, ainsi une sorte de sélection par la motivation. »* Le second était réservé à l'emploi : présentation de la compagnie, de sa philosophie d'embauche. Avis aux amateurs prêts à faire leur trou dans l'univers impitoyable du géant.
Quant au marché de la micro-informatique, les journalistes sont, selon Monsieur Rémy, trop friants de mauvaises nouvelles. *« La micro ne va pas aussi mal que le dit presse. Certes la croissance est moins forte que les taux annoncés il y a deux ou trois ans par les experts, mais le taux de croissance n'en est pas moins correct. Nous avons quintuplé notre chiffre d'affaires en France de 83 à 84 pour le PC (personal computer). Les ventes en 85 s'annoncent florissantes avec plus de 50 % de hausse, même si à cet égard le dernier trimestre est toujours très important. On n'a pas remarqué une évolution du marché français de 84 à 85. L'Allemagne se place en tête pour l'Europe puis viennent la France et la Grande-Bretagne et finalement l'Italie, plus anarchique. A l'heure actuelle le marché se restructure. Il y avait peut-être trop de partants sur un marché très professionnel et concurrentiel. Le client sait maintenant ce qu'il veut. Dans le concert des constructeurs, nous occupons une place confortable. »* IBM renvoit donc une image confiante et sure de soi : la force tranquille.

Espace micro 48 h top chrono

Vendeur ciblé et compétent, Espace Micro reste « le » distributeur du Dragon. Pour le meilleur...

Espace Micro n'est pas seulement l'un des principaux magasins d'informatique familiale et professionnelle du Xᵉ arrondissement de Paris. C'est également le distributeur privilégié des ordinateurs *Dragon* et *Einstein Tatung*, importés en France par Goal Computer. Les préoccupations de Franck Algart rejoignent donc à la fois celles des importateurs, distributeurs, et revendeurs de matériel et de logiciels. *« Notre souci est de satisfaire nos clients*, explique-t-il. *Pour cette raison, nous mettons en place un procédé de distribution de logiciels spectaculaire. Chez nous, désormais, il n'y a plus de catalogue. Il est impossible de posséder en stock l'ensemble des logiciels existants sur le marché. Au lieu de cela, nous nous engageons à fournir sous quarante-huit heures n'importe quel logiciel, même inédit en France. Chez nous il n'y a plus de titres introuvables. »*



Franck Algart

DANGEREUSEMENT VÔTRE





L'ORIC ATMOS PÉRITEL

Un appareil compact et performant, doté de 64K Octets de mémoire vive, d'un Basic puissant (graphisme haute résolution, 8 couleurs, effets sonores) et d'un clavier mécanique complet. Sa sortie Péritel est maintenant auto-alimentée. Il dispose d'une gamme importante et variée de logiciels en français, et peut recevoir de nombreux périphériques pour convenir à l'apprentissage, la programmation, le jeu et à un certain nombre d'applications semi-professionnelles.

L'ATMOS est livré avec 2 cassettes de jeux, une cassette de démonstration, son cable Péritel et son manuel d'utilisation en français.

990 F

Enfin un vrai disque pour l'ORIC !

Ce périphérique-roi manquait vraiment à l'ATMOS et à l'ORIC 1 pour leur donner accés à des applications de type professionnel. Une unité de disque, c'est avant tout une mécanique, ici une unité de disquette 3 pouces et une électronique pour le controleur, fabriqué dans l'usine de Normandie. Un lecteur de disquettes enfin n'est rien sans un DOS (Système d'Exploitation du disque), SEDORIC est carrément génial. Jugez plutôt :
Rapidité maximum (2,3 secondes pour charger ou sauvegarder 32K !), accés séquentiel et direct, 90 instructions comprenant les commandes du DOS, un Basic étendu et des aides à la programmation, touches de fonction etc... Il demeure d'une extreme facilité d'emploi.

2490 F

SEDORIC ? génial !



Nouveau

Kit ORIC 1 → ATMOS : disponible !

Ce Kit permet aux possesseurs d'ORIC 1 de transformer leur ordinateur partiellement (clavier seulement) ou totalement (clavier + ROM) en ATMOS. La transformation ne demande aucune soudure ni outillage spécial. Le kit comprend :
Un boitier ATMOS complet avec clavier mécanique, une ROM 1.1 ATMOS, un connecteur de clavier, un manuel ATMOS et un emballage d'origine complet.

490 F

Périphériques et Accessoires :

Moniteur couleurs spécial OR14	2750 F	Imprimante MCP 40 plotter 4 couleurs	990 F
Moniteur monochrome vert HR 12''	1150 F	Câble pour imprimante palallèle	150 F
Cable pour moniteur monochrome	90 F	Rouleau de papier de rechange pour impr	18 F
Modulateur Noir & Blanc UHF	295 F	Jeu de stylos de rechange	40 F
Modulateur couleurs UHF	495 F	Interface pour joystick programmable	350 F
Magnétophone à cassettes	350 F	Joystick type "Quickshot 1"	95 F

ORIC ATMOS : L'ordinateur pour apprendre

Langages :

Basic Français	150
Cours de Basic	150
Compilateur LM	172
J'apprends le Forth	172
LOGO	150
Assembleur	260
Moniteur 1.0	140

Educatifs :

Conjugaisons	100
Planète bleue (Géogr.)	120
CALORIC (diététique)	100
Calcul Mental	120
Course aux lettres	95
J'apprends l'anglais	140
TIC TAC	120

Dessin :

D.A.O	100
ORIGRAPHE	290
J'apprend la CAO	180
Images	
VORTEXTE (trait.texte)	**240 F**
Musique :	
Editeur musical	95

et les jeux...

Cobra pinball	140
Meurtre à grande vitesse	180
1815 (Wargame)	160
Super Jeep	120
Scuba Dive	80
Green Cross Toad	85

La politique ORIC : prix, qualité, services

PRIX :

Le nouveau prix de l'ATMOS a de quoi surprendre : il le place directement hors de portée de tous ses concurrents du moment. Ce prix n'est ni une promotion, ni un prix de braderie ou de liquidation : c'est le nouveau prix de l'ORIC ATMOS, du aux conditions de la reprise, et à l'excellente compétivité de la nouvelle équipe.

QUALITÉ :

La nouvelle chaine de fabrication en Normandie a sorti ses premiers ATMOS dotés d'améliorations techniques. Une procédure très stricte de contrôle-qualité a été mise en place : des tests sévères à tous les stades de l'assemblage et en fin de chaine assurent une fiabilité impeccable.

SERVICES :

Enfin, EUREKA assortit sa nouvelle campagne d'une politique de services et d'information pour les revendeurs et les utilisateurs. Un serveur Minitel est déja en place, et des détails vous seront bientôt communiqués sur tout ce que vous pourrez obtenir.



ØRIC Naturalisé Français !

Le premier juin 85, la Société EUREKA a racheté ORIC INTERNATIONAL, tous les droits, brevets et produits qui s'y rattachent, avec l'intention affirmée de continuer pour ORIC une carrière jusqu'ici triomphale, et d'en faire une marque française de premier plan. Les ATMOS sont désormais assemblés dans son usine en Normandie, avec quelques modifications spécifiques : l'alimentation de la prise Péritel est maintenant asurée par l'ordinateur, ce qui supprime un transformateur et un branchement supplémentaire. Une équipe d'ingénieurs et de programmeurs a été constituée pour élaborer tous les nouveaux produits "Hard" et "soft" que les utilisateurs pourront souhaiter.

GARANTIE : un Réseau SAV

Grace à l'implantation d'un réseau de points de vente agréés ORIC, EUREKA assurera sur toute la France une présence commerciale importante, ainsi qu'un service près-vente digne de ce nom.

Toutefois, ORIC profitera de sa position de constructeur pour effectuer toutes les opérations de maintenance en usine. Les utilisateurs seront ainsi assurés à toute intervention de recevoir un ordinateur possédant les caractéristiques d'un appareil neuf.

Toutefois, pour ne pas immobiliser un appareil en SAV, il sera procédé à des échanges de cartes dans les centres agréés.

DES ENSEMBLES "PRETS A BRANCHER"

Version "Cassette"

Ensemble n° 1 monochrome comprenant
- ORIC ATMOS unité centrale
- Magnétophone à cassettes
- Moniteur Monochrome 12" HR

L'ensemble : .... **2290 F**

Ensemble n° 2 couleurs comprenant
- ORIC ATMOS unité centrale
- Magnétophone à cassettes
- Moniteur couleurs spécial OR 14

L'ensemble : .... **3490 F**





Version "Disquette"

Ensemble n° 3 monochrome comprenant :
- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur monochrome 12" HR
- MICRODISC ORIC Complet
- Disquette master SEDORIC

4290 F

Ensemble n° 4 couleurs comprenant :
- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur couleurs spécial OR 14
- MICRODISC ORIC complet
- Disquette master SEDORIC

5490 F

ØRIC : La Micro-école

Les matériels ORIC sont en vente chez votre distributeur habituel, dans les centre agréés ORIC et par correspondance en retournant le bon ci-contre à

Eureka Informatique

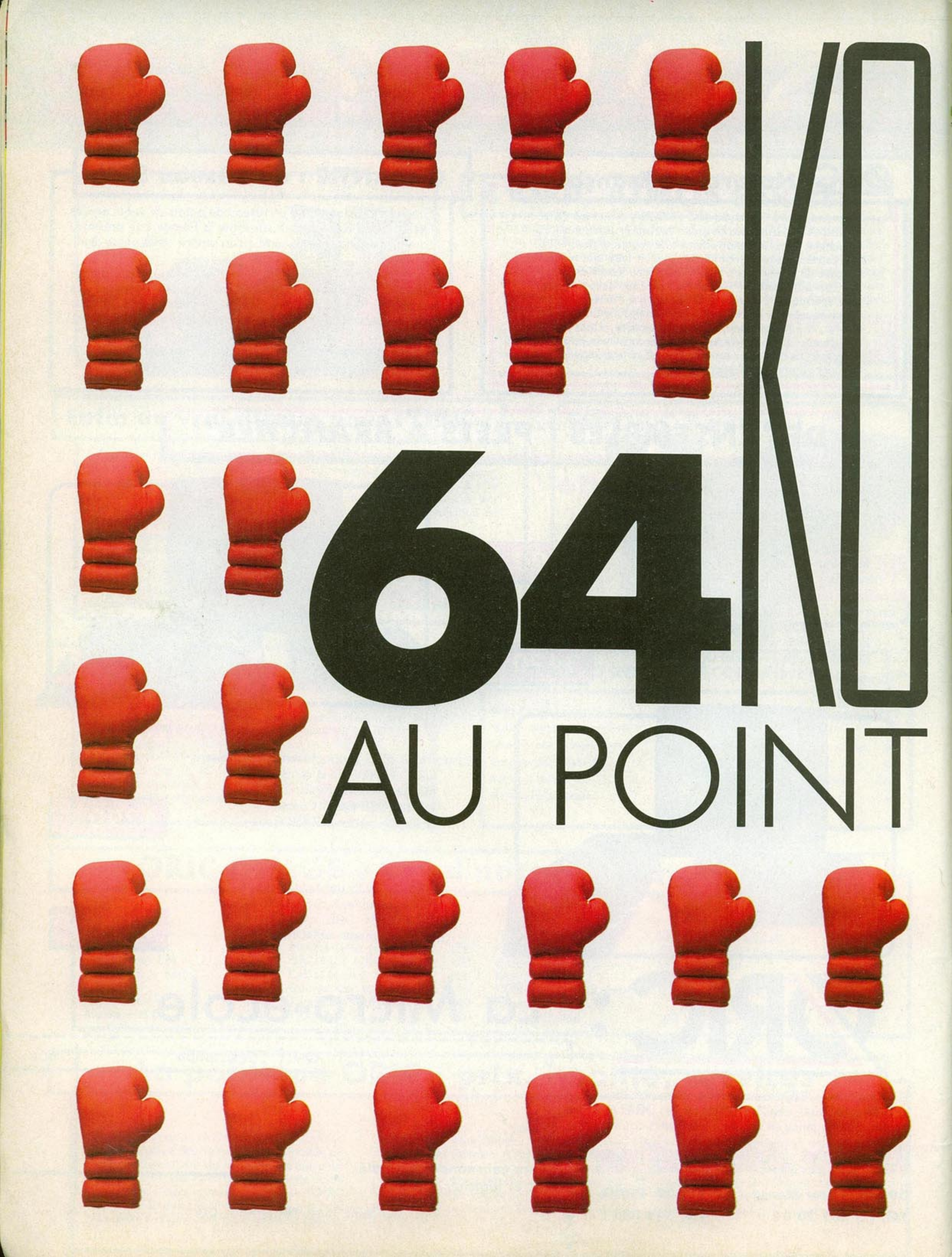
39 Rue Victor Massé 75009. PARIS
Tél. (1) 281 20 02 TLX 649 385 F

M. ....
Rue ....
Code ...... Ville ......

désire commander les matériels et logiciels suivants :

Qté	Description	Prix
	Total :	

Ci-joint mon réglement par ....


64KO
AU POINT

Télétel
A votre service.

Jeu ou messagerie, l'ouverture maximale de Télétel lui vaut un succès mérité. Et ce n'est pas fini.

Le Minitel est à l'informatique, ce que la 2 CV fut à l'automobile : un fameux facteur de démocratisation de la technique. Moyennant quoi le Minitel est en sus un système de communication et d'information. A l'image des voitures, il existe plusieurs modèles : modèle de base, le *Minitel 1* des familles en noir et blanc est secondé depuis le mois de mai par une version couleur s'adressant aux commerçants et exposants de tous crins. Ça ne s'arrête pas là, nous avons pu voir au SICOB, un Minitel de la *new wave*, fonctionnant en 40 et 80 colonnes. L'avantage : un accès aux applications ASCII, soit à la norme qui fait loi dans les échanges internationaux avec, à la clé, une augmentation des usages dans l'entreprise et un positionnement crédible sur les marchés extérieurs. Les tiroirs des PTT renferment un quatrième projet de terminal hybride qui intègre aux fonctions classiques d'un Minitel celles d'un micro-ordinateur : stockage et traitement de l'information, réception automatique des messages et traitement du texte émis, présence d'un tableur... Point d'impatience, le *Minitel 20* est prévu pour la fin 1986. Minitel et ordinateur : deux protagonistes ? Nenni. *« Il ne s'agit pas de compétition mais de synergie* explique Jean-Paul Maury, directeur adjoint du programme Télétel. *C'est le Minitel qui a fait émerger le marché et focalisé l'intérêt du public sur la micro-informatique. Des machines telles que le TO 7/MO 5, l'EXL 100 ou le VG 5000 sont nées après le Minitel, profitant de son savoir-faire technique. Elles utilisent les mêmes composants »*. Côté présence dans les foyers, le Minitel remporte des lauriers : le cap du million est dépassé.

Cela n'est pas sans répercussions sur le volume du trafic. Lancé il y a un an, le 615 ou *kiosque* témoigne d'une percée spectaculaire en regroupant 50 % du trafic, soit 10 % de plus que le trafic professionnel. Pas de mystère, il rentabilise les services sans nécessité d'abonnement. Si vous doutez, rappelez-vous des déboires connus par Transpac en juillet. *« Des problèmes de logiciels* commente Jean-Paul Maury *qui devraient être résolus avec la généralisation des PAVI (point d'accès vidéotex de deuxième génération) offrant un meilleur service tant en vitesse qu'en capacité. Par ailleurs, ils permettront l'introduction, fin 1986, de fonctions d'informations supplémentaires sur les coûts (on connaitra enfin le prix de la communication) et de différentes tarifications sur le kiosque. »* Des études montrent qu'actuellement les Français consacrent une heure tous les mois à Télétel à raison de six à huit minutes par service. En ce qui concerne l'annuaire électronique, le temps est divisé par trois, les appels ne durant que deux à trois minutes. *« Pratiquement gratuit »* complète Paul Maury. Reste que le « 12 » est appelé à disparaître à moyen terme. Etrange libre arbitre, n'est-il pas ?

Le Télétel français fait des petits. Les Pays-Bas comme le Brésil et le Koweit possèdent le système vidéotex (logiciel plus matériel) complet, d'autres travaillent sur des bases informatiques fabriquées en France.

Que nous réserve le futur ? *« D'ici cinq ans on devrait voir un développement massif du parc de Minitel mais aussi une mutation au sein des services. Deux qualificatifs dominent : intéractifs et transactionnels. Acheter son billet de train avec son Minitel et sa carte à mémoire deviendra peut-être un geste naturel »*.



David Dahan

Digit Center
Business is business

La philosophie de Digit Center ? Désacraliser l'informatique et gagner beaucoup d'argent !

Parti de Belgique où il possède actuellement douze magasins, David Dahan a entrepris la conquête de la Gaule. Installé depuis neuf mois en France sa chaîne de distribution compte déjà seize magasins et ce n'est qu'un début. La recette de Digit Center c'est le gadget électronique, des boutiques pleines à craquer, des vitrines surchargées de petite électronique.

« Il faut désacraliser l'électronique comme c'est le cas aux Etats-Unis. L'Europe est en retard de trois ou quatre ans dans ce domaine. » La France ayant selon David Dahan un retard d'un an et demi sur la Belgique, je vous laisse imaginer le fossé qui se creuse entre notre pays et son grand-frère nord américain. *« Du fait de notre présence en Belgique nous pouvons prévoir les grandes tendances du marché français. C'est un avantage extraordinaire sur nos concurrents. De plus nous ne nous fournissons pas en France mais sur les marchés parallèles, ce qui nous permet de casser les prix. Notre chiffre d'affaires dépasse toutes les prévisions possibles. La micro informatique ne représente que 30 % de notre chiffre d'affaires. La marge dans ce domaine est très serrée. Si nous ne faisions que cela nous ne tiendrions pas. »*

A pied d'œuvre au SICOB, Digit Center proposait 3 000 logiciels plus une promotion sur *Quick Shot II*, joystick originellement vendu à 140 francs et que les visiteurs pouvait acheter pour 75 francs. *« Le SICOB est quelque chose d'extraordinaire qui n'a pas son pareil en Belgique. C'est certainement le premier salon à l'échelle européenne. »*

Digit Center a récemment signé un contrat avec les frères Bogdanov, animateurs de l'émission « Temps X » sur TF 1. Le contrat comporte le rachat de la chaîne des vingt et un magasins Temps X en n'en gardant que onze. Ils s'appellent désormais Digit Center, base Temps X. Cette acquisition leur assurera en plus d'une ouverture sur le marché, un coup de pub à bon compte.

Micromania
Le loup dans la bergerie

Vendre moins cher pour vendre plus, Micromania, en signant avec US Gold, défend tous les consommateurs...

Coup de tonnerre dans le ciel de la distribution. U.S. Gold, le trouble-fête, le super grossiste anglais qui s'adjuge 60 % du marché et vend toujours moins cher, le fournisseur qui propose les nouveautés avant leur sortie officielle en France en prenant de vitesse les importateurs officiels, U.S. Gold donc, devient... français. Ou plus exactement vient de signer avec Micromania, l'un des grands de la distribution et de la vente par correspondance en France, un accord pour la création de la société U.S. Gold France. *« Notre but*, explique Albert Loridan, *est d'offrir les produits d'U.S. Gold en France, avec des notices entièrement francisées, au prix anglais sans frais de douane, et avec une date de sortie simultanée dans les deux pays. Le stock sera disponible en France, sans les tracasseries de dédouanement »*.

Cette arrivée en force d'U.S. Gold risque de faire grincer quelques dents. Mais Albert Loridan se défend de vouloir déterrer la hache de guerre des prix. *« Nous ne cassons pas le marché du logiciel. Nous cherchons seulement à vendre moins cher pour vendre plus.*

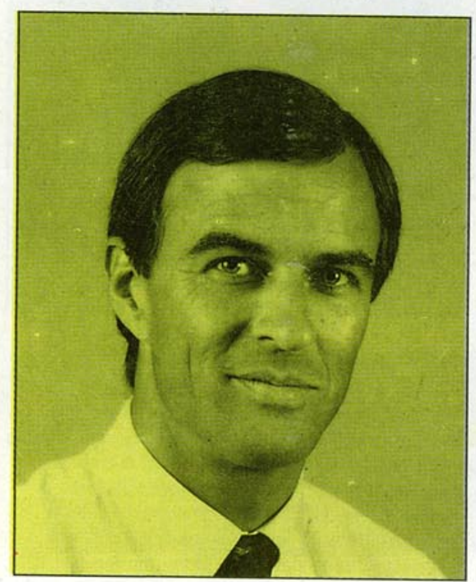


Albert Loridan

U.S. Gold a distribué d'entrée plus de cinquante mille pièces de Summer Games II ! Il ne faut pas oublier que le pouvoir d'achat des consommateurs n'est pas extensible. Autrefois, nous vendions des cartouches à 300 francs. Aujourd'hui, nous vendons trois fois plus de logiciels à 100 francs ».

Philips
L'avenir appartient à la communication

Groupe tentaculaire, Philips se moque des modes et des passions. Seul objectif : s'imposer en douceur... et en puissance.



Patrick Fauquette

Philips, c'est géant. Avec ses deux stands, l'un aux boutiques, l'autre à la Défense, le groupe ne passait pas inaperçu, principalement à cause de sa gamme d'ordinateurs professionnels, mais aussi avec son ensemble familial, le *M.S.X. 8020*. Les esprits chagrins noteront que Philips commercialise son *M.S.X.* avec un an de retard, et que sa présentation au SICOB ne constitue pas une nouveauté. Patrick Fauquette montre un certain agacement face à ces critiques. *« Peu de gens comprennent la stratégie d'un groupe comme le nôtre. L'avenir appartient à la communication, et nous sommes certainement les plus performants au monde dans ce domaine. Notre savoir-faire est presque unique, et la signature d'un récent accord avec Kyocera, pour la création d'une nouvelle société, « New media system », renforce encore notre position. Le M.S.X. trouve sa place dans cet ensemble, non plus comme simple ordinateur isolé, mais comme faisant partie d'un système complet avec vidéo, CD Rom, magnétoscope, etc. »*

Philips insiste sur sa politique à très long terme, élaborée à la suite de nombreux contacts. *« Nous n'avons pas les mêmes préoccupations que ceux qui ne fabriquent que de la micro. Pour survivre, ces derniers doivent se montrer très agressifs, réussir en permanence des « coups ». Nous, au contraire, suivons une politique réfléchie, cohérente. »*

Sur le stand Philips, ni *M.S.X. II*, ni *CD Rom*, car ces produits ne sont pas encore commercialisables. Ils seront présentés au moment opportun, pour ne pas embrouiller le consommateur. On laisse les journalistes, ces incorrigibles curieux, rêver — et faire rêver — sur les applications futures de la micro-informatique, comme par exemple le pilotage d'un disque numérique « son — image — sauvegarde de données. » Mais en attendant que toutes ces innovations soient à la fois au point techniquement et accessibles financièrement, Philips préfère jouer la sécurité, ne pas décevoir les consommateurs, et laisse couler, placide, le flot des critiques de ceux qui ne jurent que par la dernière nouveauté géniale et définitive, sûr de sa réussite à long terme.

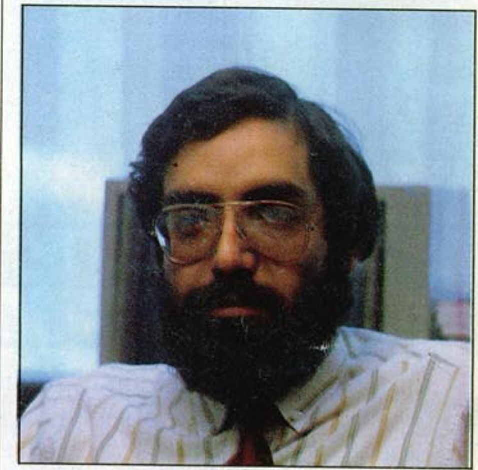
Eureka
Le second souffle de l'Oric

Atmos amélioré, *Stratos* renaissant, Eureka donne du fil à retordre à ses concurrents. Good luck...

Eureka, le nouveau propriétaire d'Oric, affiche un optimisme sans faille. L'*Atmos*, proposé en quatre configurations différentes (moniteur monochrome ou couleur, lecteur de cassettes ou de disquettes), semblerait, selon les informations émanant de son nouveau constructeur, retrouver un second souffle là où beaucoup l'avait déjà enterré et avoir gommé plusieurs de ses défauts. *« Les ventes ont redémarré dès l'été,* remarque Jean-Claude Thalar, *et nous devrions atteindre cet automne les quinze ou vingt mille unités. Nous avons de gros espoirs ».*

Et pour la fin de l'année, coucou le revoilou, le *Stratos* en personne. Bâti autour du même microprocesseur que celui de l'*Atmos*, le 6502, il offre une définition comparable. Il dispose de 62 K de mémoire vive (37 K utilisateur Basic). Le Basic est géré par un système d'exploitation musclé, le RANDOS (random acces directory operating system), et possède les fonctions « help » « auto » « renum » « delete » et une trentaine d'instructions inédites, dont plusieurs affectées au graphisme. Malheureusement l'instruction « sprite » manque toujours à l'appel. Enfin, le *Stratos* est compatible avec l'*Atmos*, ce qui lui offre d'entrée une belle bibliothèque de logiciels.

Côté logiciels, justement Eureka propose une série éducative (musique, français, graphisme, etc.). Mais le titre phare de cette rentrée, c'est *Dangereusement vôtre*, avec l'agent très spécial 007 soi-même, entièrement francisé. Trois épisodes mêlant l'action et l'aventure, pour *C 64, Oric, Amstrad, Spectrum*, et en préparation pour *M.S.X., Apple II* et *Enterprise* (voir critique de la version anglaise *A view to kill* dans *Tilt* n° 24).



Jean-Claude Thalar

Ariolasoft
Rentrée « fastueuse »

Patrick Chachuat est catégorique : si la guerre des prix continue, il n'y aura plus de marché du tout...

Ariolasoft, déjà importateur et distributeur exclusif de Broderbund et Electronic Arts, vient de signer un accord avec le géant anglais Firebird. Ce nouveau contrat offre d'un coup un important catalogue à Ariolasoft, qui diversifie ainsi ses types de logiciels. La rentrée est donc faste, avec plusieurs nouveautés. Chez Broderbund, *Karateka* et *Stealth* sur cassette pour *Commodore 64*. Et chez Electronic Arts les titres phares sont produits sous licence avec des supports disquette et cassette. Les coûts sont ainsi compressés, et le prix de vente en profite largement. Désormais des titres comme *Pinball construction set, Adventure construction set, Racing destruction set, Seven cities of gold, Music construction set sont* vendus à des prix plus accessibles. Mais la grande nouveauté, c'est *Skyfox*. *« Nous croyons beaucoup en ce produit,* avoue Patrick Chachuat. *Nous réalisons un gros effort de promotion pour le faire connaître, car c'est vraiment un logiciel exceptionnel, qui révèle ses richesses au fur et à mesure de son utilisation, comme la plupart des titres Electronic Arts. Un jeu comme* Racing destruction set *apporte par exemple quelque chose de nouveau, et* Seven cities of gold, *trop méconnu, offre d'immense possibilités.*
Le marché anglais entraîne toute l'Europe dans sa chute. La guerre des prix redouble, et les grossistes inondent l'Europe à prix coûtant, uniquement pour acheter les plus grandes quantités possibles et obtenir les remises maxima. Nous souffrons de cette politique suicidaire, dans laquelle entrent des boutiquiers français, qui vendent des produits achetés en Angleterre et non francisés. Alors que dans le même temps, nous réalisons des efforts pour la promotion de nos titres, traduisons avec soin les modes d'emploi. Nous respectons scrupuleusement les normes françaises, tout en subissant une concurrence déloyale. Au moment de l'achat, le consommateur doit bien vérifier que le produit acheté possède une véritable notice en français. »

Loriciels
L'année de toutes les ouvertures

Augmentation du catalogue, ouverture sur les softs « aventure arcade » Loriciels grandit. En qualité et en puissance...



Laurent Weill

Si l'on en croit Laurent Weill, directeur de Loriciels, 1986 est l'année de toutes les ouvertures. Sous peine de danger de mort. Ouverture du marché d'abord : *« Le volume du marché français devient une nécessité. Depuis dix-huit mois nous travaillons sur une filiale en Angleterre et un projet U.S.A. devant être opérationnels avant la fin de l'année. Les traductions des logiciels correspondant au goût américain sont achevées. »* On imagine : pomme chips et bubble gum. Ouverture des modes d'expressions : *« Nous créons un trimestriel* Loriciels News, *mi-catalogue, mi-journal d'information sur nos produits. L'esprit de club y est banni, au profit de l'échange d'idées. La télématique, Loritel aidant, prendra le relais. »* Troisième ouverture donc, la télématique : *« Deux éléments manquent à la micro pour la faire sortir de son soi-disant marasme. Le développement des outils de communication et la création de supports évolués. La cassette est un frein gigantesque. Le micro de demain se présentera avec floppy intégré, équipé de Loritel. »* Laurent Weill met ses principes à exécution sur des machines qui se vendent à grande échelle : Thomson (vous devinez pourquoi) avec des softs de qualité graphique inhabituelle *(Le cinquième axe, Lorann)* et *Amsrad* avec une débauche de trois dimensions (foot et tennis en 3D, jeu d'aventure spatiale en relief, soft de CAO). Parallèlement à cet aspect soft familial, Priam, la filiale « pro » et intelligence artificielle, travaille depuis un certain temps en langage C et sous *Gem* pour suivre l'arrivée de machines telles que l'*Atari 520 ST* et l'*Amiga*. Loriciels survivra-t-il à l'écrémage ambiant ? Avec un chiffre d'affaires doublé en un an, il semblerait que oui.

Maubert Electronic
Le sourire

Spécialiste du M.S.X. en France, Maubert Electronique joue et gagne. Résultat d'un certain goût du risque.

A l'heure où les distributeurs exclusifs se plaignent d'une désorganisation du marché et se heurtent aux grossistes anglais, un importateur garde le sourire. M. Pham Chi Hieu, président de Maubert Electronic S.A., importe les logiciels pour *M.S.X.* Konami et Hal. La totalité des cartouches de ces deux marques vendues en France transitent par Maubert, y compris celles vendues sous d'autres labels (Sony, Sanyo, Canon).

Phan Chi Hieu

« Nous sommes un agent, et non pas une filiale, ce qui autorise une gestion plus rapide. » Vitesse d'importation, prix au plus juste, ces deux éléments expliquent la situation confortable dont profite Maubert Electronic. Cette réussite ne doit rien au hasard. M. Pham Chi Hieu a parié très tôt sur le *M.S.X.*, et s'est démené pour sélectionner les meilleurs fabricants de logiciels pour le standard, alors que les machines arrivaient à peine en France. Il a fallu ensuite traduire jaquettes (les originaux sont en japonais) et modes d'emploi. Et savoir prendre des risques. *« Konami exige un minimum de 5 000 pièces pour démarrer une production pour l'exportation. Il faut donc s'engager sur cette quantité. »*
Dernières nouveautés en date, *Road fighter* et *Ping-pong*, en attendant *Hyper sport III*, *Football* et plus tard *Hyper rally*, prévu pour début 86, à l'occasion du lancement du *M.S.X. II*.

No Man's Land
Au pays des pharaons

Intelligence, persévérence, adresse, trois qualités indispensables pour un joueur... comme pour un importateur !

« Voyage au cœur de la Haute Egypte sur les traces de lord Carnavon ou d'Agatha Christie » était le thème du stand de No Man's Land au SICOB. Sur fond de masques funéraires le visiteur pouvait découvrir *Toutankhamon*, le nouveau logiciel pour Thomson. Ce jeu d'aventure particulièrement élaboré se veut aussi éducatif, entraînant les candidats dans les méandres de la mythologie égyptienne.
No Man's Land travaille dessus depuis un an et déploie une stratégie commerciale exceptionnelle pour sa promotion.
« Le vainqueur gagnera une croisière sur le Nil avec le Club Méditerranée. Nous croyons beaucoup à la réussite de ce jeu vendu à moins de 200 francs ».
Philippe Thebaud est très confiant en l'avenir : *« Nous avons doublé nos ventes par rapport à 1984 et nous prévoyons une augmentation de l'ordre de 50 % pour 1986. Les utilisateurs seront gâtés. Ils auront accès à de meilleures machines pour un moindre coût, capacité de mémoire renforcée, qualité supérieure des moniteurs couleurs, etc. Les jeux suivent les machines de plus en plus performantes. C'est maintenant la technique qui fera évoluer le marché ».*


Bruno Bonnell

Infogrames
L'aventure apéritive

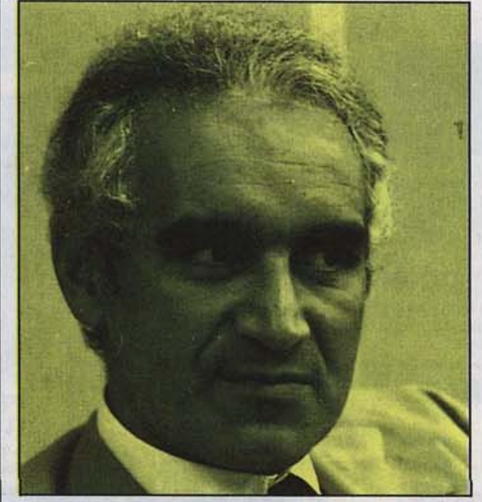
La cohérence d'un projet mène au succès. Infogrames le prouve tous les jours davantage.

Infogrames a mitonné plusieurs nouveautés pour la rentrée. La plus originale est certainement *Las Vegas*, un jeu d'aventure et de hasard pour *T09, T07/70* et *M05*. Le thème du jeu : pour hériter de la fortune d'une vieille et très riche tante, vous devrez vous rendre à Las Vegas et y gagner un million de dollars au jeu, avec seulement cent dollars de mise initiale. Craps, Bakara, roulette, Jack pot, les occasions de gagner... et de perdre ne manquent pas. « *J'appelle cela un jeu d'aventure apéririf* », confie Bruno Bonnell, directeur d'Infogrames. *On joue vite, l'énigme n'est pas trop difficile, la chance tient une grande part, ce qui rend chaque partie différente de la précédente.* » Autre nouveauté marquante, *Karaté*. Parallèlement à ces logiciels ludiques, une série éducative cohérente est en train de voir le jour et dont la plupart des titres ont été commandés par l'Education nationale. *Microsillo* (voir « Kid's school »), *Les pays du monde*, un atlas « dynamique », où les pays sont classés par fiches réactualisables, *Ordinadomi*, une nouvelle approche de la programmation pour les plus jeunes, plus simple que le Basic ou le Logo, qui contourne la difficulté de la syntaxe, et *La dictée électronique*, que nous avions peu appréciée à *Tilt* (voir le dossier du n° 24). Bruno Bonnell la défend fermement. « *Le contenu pédagogique de ce logiciel est excellent, il a été mis au point par des professeurs. La dictée électronique remporte d'ailleurs un vif succès.* » Quant à l'avenir du marché, Bruno Bonnell ose avancer un pronostic, ce qui est très difficile actuellement. Son tiercé gagnant pour les prochains mois est dans l'ordre Thomson, Amstrad et M.S.X.

Epyx
Prudence est mère de pérennité

Arrivés depuis peu sur le marché, les logiciels Epyx bénéficient de deux avantages : leur qualité et la lucidité de leur importance.

Prudence est bien le mot pour caractériser la politique d'Epyx en France. Attentifs aux évolutions du marché, le SICOB n'occupe que peu de place dans leurs préoccupations du moment. Jacques Ferrari, président directeur-général de Multi Médias, propriétaire exclusif de la licence d'importation des produits Epyx en Europe, nous livre ses impressions : « *Le SICOB boutique n'est réellement utile que pour les revendeurs, quant à son rôle de vitrine ou de promoteur d'image de marque, il ne faut pas mettre la charrue avant les bœufs. On ne peut parler d'image de marque que dans un pays développé, organisé et policé. Pour l'instant, il y a en France des questions fondamentales à régler telles que la course aux pirates ou l'unification du marché sur deux ou trois systèmes. Avec trois machines on ne touche que 35 % du marché contre 90 % dans les autres pays. L'adaptation d'un jeu demande une réécriture totale et beaucoup d'argent. Paradoxalement, le réseau de distribution est excellent, le tissu d'intérêt est beaucoup plus fort que dans d'autres pays. De même il y a une volonté politique qui nous intéresse. La France est très bien organisée pour lutter contre la piraterie, la loi sur la protection des auteurs est un plus. Sous un angle plus général, des sociétés comme Epyx se heurtent à un autre problème : la disparité de l'offre. Ainsi désigne-t-on sous un même qualificatif le jeu amateur et*


Jacques Ferrari

la réalisation hyper sophistiquée. Le premier réalisé dans un grenier ne coûtera que 1 000 à 2 000 francs à l'éditeur tandis qu'à l'autre extrémité du spectre certains jeux demandent des mois de travail et un investissement considérable de l'ordre de 120 000 $ comme Summer Games. *Le danger de cette sophistication est double. La grande édition pour un large public risque de disparaître pour laisser la place à des produits « ghettoisés » qui seront l'apanage d'une minorité éclairée. Les jeux dépassant le degré de complexité immédiat que le consommateur moyen est prêt à affronter. D'autre part on ne peut savoir la place qui sera réservée aux jeux de quatre sous. Le marché français est érodé, les prix baissant par contamination avec le marché britannique. Or en Grande-Bretagne le jeu sera amorti sur 50 000 machines et en France sur 5 000.* » Pessimiste Epyx ? Très lucide en tout cas pour affronter un marché difficile. « *N'oublions pas que le disque a mis quinze ans à acquérir la place qu'il occupe actuellement. L'ordinateur ludique mettra peut-être plus de temps à s'établir que ce que certains avaient prévu. Il ne faut pas que l'enthousiasme s'amenuise, car c'est un facteur essentiel pour porter un nouveau métier vers un futur stable. Nous jouons sur la lucidité et la prudence pour durer le temps qu'il faudra.* »

Micro application
L'explosion

Premier à avoir prévu le succès de l'*Amstrad*, M.A. poursuit son ascension multidirectionnelle...

Micro application a le vent en poupe. Depuis le début, présent au SICOB, ils offraient cette année un large éventail de produits. « *Nous ne voulons pas nous spécialiser. Notre but est d'offrir une gamme complète de produits à nos clients. Ainsi notre stand comprenait aussi bien des livres que des logiciels ludiques ou utilitaires. Parmi les nouveautés présentées : plusieurs livres sur l'Amstrad concernant le lecteur de disquettes, les extensions et périphériques, etc. Un livre sur le Commodore 64 donnant les trucs pour réparer le lecteur de disquette 1541.*
Pour 1986, nous voulons être le plus proche possible de notre clientèle. C'est le contact qui compte ».

Exelvision
Envers et contre tous

Plusieurs nouveautés sur le stand Exelvision : non, le micro français n'est pas mort...

Exelvision, David de la micro française, poursuit son chemin sur ses propres sentiers. Ce constructeur reste à part, et persiste dans ses solutions originales. Synthèse vocale de haut vol, clavier et manettes de jeu infra-rouge, cartouches de mémoire vive non volatile (Cémos-RAM) de 16 K, etc. Face à ces « originaux » les Cassandre ne manquent pas. Nombreux sont ceux qui ont déjà enterré Exelvision. « *Nous avons l'habitude*, commente, philosophe, Georges de la Rochebrochard, directeur du marketing. *On a commencé à nous enterrer avant même la sortie de l'EXL 100. Aujourd'hui, la machine est entourée d'une gamme très complète de périphériques, et nous avons vendu 9 000 unités à l'Education nationale, avec modems et imprimantes. Nous sommes actuellement le sixième vendeur de micro-ordinateurs en France. Nous espérons nous placer dans le trio de tête à la fin de l'année.* »

64 K = 1000 F*

IL FAUT LE SAVOIR AVANT D'ACHETER UN ORDINATEUR.

* Prix public conseillé

ORDINATEUR PERSONNEL ATARI 800 XL

C'est décidé, vous allez acheter un micro-ordinateur. Pour commencer vous avez besoin d'un appareil pratique, solide et fiable mais pas trop coûteux. Le modèle Atari 800 XL à 1 000 F est aujourd'hui le meilleur compromis.

La puissance et le sérieux. Avec 64 K de mémoire vive, 24 K de mémoire morte, le tout géré par un microprocesseur 6502 C associé à 3 coprocesseurs pour la gestion des couleurs (256), du graphisme (17 modes), des sons (4 voix), le 800 XL vous apporte le confort et la sécurité d'une technologie avancée.

Pour commencer et aller plus loin. Le 800 XL se branche directement sur la prise péritel de votre téléviseur ou de votre moniteur, et grâce à son BASIC intégré vous pouvez l'utiliser immédiatement. Néanmoins nous vous conseillons de vous équiper dès le départ d'un lecteur de cassettes Atari 1010 ou de disquettes 1050 pour pouvoir utiliser ensuite tous les langages (logo, assembleur, macro-assembleur, pascal, etc.) et les programmes d'éducation, de jeu ou de gestion de la bibliothèque Atari (plusieurs centaines de titres).

Et pourquoi pas une imprimante. Suivant votre utilisation vous aurez besoin d'une imprimante. Il existe trois modèles Atari à partir de 900 F : 1020 (graphique 4 couleurs) ; 1027 (qualité courrier) ; 1029 (multifonctions).

En résumé avec le 800 XL à 1 000 F et le 1010 à 450 F, c'est largement suffisant pour commencer et… pour aller plus loin.





PLUS DE PUISSANCE POUR VOTRE ARGENT.


Michel Motro

-Vifi international- Le standing ou rien

Selon Michel Motro, le SICOB a atteint ses limites. Ce qui n'est pas le cas de Vifi Nathan...

Vifi-Nathan est mort, vive Vifi International qui est désormais la tête de pont de l'ensemble des activités éditoriales du groupe. Telle une araignée géante, elle est présente dans les domaines les plus variées allant du scolaire ou de l'encyclopédique (Nathan, Larousse) à l'agricole (Agri Nathan) en passant par l'informatique. Ne pouvant bénéficier d'un stand à sa mesure, Vifi International s'est contenté de « squatter » les stands matériels. Michel Motro P.-D.G. de Vifi International nous donne sa vision du SICOB, du marché français et des perspectives offertes par le vidéodisque.

« Nous nous trouvons actuellement dans la situation aberrante de ne pouvoir exposer au SICOB. Les firmes françaises trop jeunes sur le marché n'y ont pas accès alors que des éditeurs américains sont présents sur les stands d'importateurs implantés de longue date. Nous pourrions exposer mais dans des conditions telles (stand trop petit) que cela n'aurait pas d'impact sur les consommateurs. Nous y étions il y a deux ans et cela a été un désastre complet. Sous l'angle plus professionnel, le SICOB Boutique ne nous permet pas de cibler les entrepreneurs distribuant ou utilisant nos produits. Cette année nous étions donc présent sur le stand Apple pour présenter un correcteur d'orthographe sur Macintosh : Orthogiciel *qui est couplé à un traitement de texte ».*

Persuadé de l'importance de l'événement, Michel Motro pense néanmoins qu'en tant qu'exposition de portée générale elle a atteint ses limites. Pour ne pas être victime de son succès il faut désormais qu'elle se segmente pour rester efficace. *« On ne peut pas repousser les murs ».*

Vifi International est actuellement n° 1 en France avec un tiers du marché et un accroissement de 10 points par rapport à l'année dernière. Leur catalogue compte plus de 1 000 produits car ils travaillent en association avec une douzaine d'éditeurs. *« Ils gardent leur image de marque et nous leur donnons accès à un marché difficile. La concentration de notre production sur* TO 7 *et* Apple *a porté ses fruits, personnellement je ne crois pas plus à l'*Amstrad *que je n'ai cru à l'*Oric *».*

Dès le départ, Vifi International a parié sur le scolaire et les « valises informatiques » dont sont dotées les écoles comportent un tiers de leurs produits. *« Le plan Informatique pour tous est un bon stimulant à l'éducation de masse. C'est une première étape intéressante mais ce serait une très mauvaise fin ».*

Pour Michel Motro la situation du marché n'est pas catastrophique, ce sont plutôt les constructeurs qui se sont montrés trop gourmands. La somme des espérances des partenaires recquérait des débouchés deux ou trois fois supérieurs à la réalité. De plus pour que le marché évolue bien il ne faut pas que cela aille trop vite.

Pour l'avenir, Vifi International se tourne vers la mémoire optique qui séduira même les plus réticents devant l'informatique. *« Actuellement un ordinateur familial ne permet pas de faire un logiciel éducatif riche. Néanmoins il permet la bonne illustration d'un cours ».*

Dans cinq ans les logiciels d'aujourd'hui feront figure de préhistoire ; mais il faut passer par la préhistoire pour arriver à l'histoire. Le vidéodisque est déjà une réalité pour le groupe. Trois vidéodisques ont été élaborés en collaboration avec le ministère de la Culture : l'histoire de France, le musée du Louvre, et les châteaux de la Loire.

« Le public est intéressé par un certain esthétisme, une interactivité agréable, des thèmes nouveaux.



L'équipe de Cobra soft

Cobra soft Premier sur ST

Avec le premier logiciel français pour *Atari 520 ST* Cobra crée l'événement. Un premier pas prometteur.

La société de logiciel chalonnaise aborde la rentrée en force, avec une pluie de nouveautés, particulièrement sur *Amstrad*. Outre des utilitaires et des éducatifs, les titres ludiques ne manquent pas, et trahissent l'imagination un rien délirante des développeurs de chez Cobra.

Sur *Amstrad : Absurdity*, ou comment guérir le SIDA en 110 kilo-octets, un jeu d'aventure graphique plus proche d'*Hara-Kiri* que du *Monde diplomatique*. Guérissez un malade atteint du SIDA en vous miniaturisant, après avoir « fait un casse » dans une banque et réparé un ordinateur. *Cobra*, ou convoi pour Mourmansk, une « super production » selon les dires de Bertrand Brocard, un jeu « d'aventure-wargame-arcade ». La seconde guerre mondiale dans les frimas de l'océan Arctique. *Meurtre sur l'Atlantique*, une énigme policière qui reprend le principe de *Meurtre à grande vitesse*, avec des graphismes plus sophistiqués. Et enfin le wargame *1815*, également adapté sur *TO 7/70*. Les autres machines ne sont pas oubliées. *Atlantis*, un jeu d'aventure de facture classique est disponible sur *TO 7*, *Spectrum* et *Oric*, *Le château de la mort*, jeu d'aventure-labyrinthe pour *TO 7/70*, et deux jeux d'action dont l'un redéfinissable sur la même cassette pour *Oric*, *Infernaux* et *Vicky le jardinier*. Mais, l'exploit le plus étonnant, ce fut la présentation sur le stand Atari du premier logiciel français sur le *520 ST*, un calcul de biorythmes, réalisé par Patrick Bertin (l'auteur de *Cobra Pinball*), *« pour se mettre en jambes avant de nous lancer dans des logiciels sophistiqués. »*


L'équipe de Jawx

Jawx C'est le requin

Humour, non violence, éducation, Jawx est probablement le requin le plus sympathique de ce SICOB.

Le groupement d'auteurs Jawx était présent au travers de ses logiciels, avec particulièrement les deux nouveautés, *Olé*, une corrida sur *Commodore 64*, et *Palette magique*, une aide à la création graphique sur *Amstrad*, très puissante. Les deux autres titres du « requin » sont adaptés sur de nouvelles machines. *Katuvu* existe maintenant pour *Commodore 64*, *TO 7/70*, *Spectrum*, *M.S.X.* Tous ces titres sont édités et distribués par Vifi-Nathan. *« Nous n'avions pas de stand propre, car pour nous, le seul intérêt d'un salon, c'est de tester les logiciels auprès du grand public,* explique Frédéric Pinlet. *Nous sélectionnons quelques manifestations et le SICOB ne nous paraît pas le mieux adapté au contact avec le public. »* Quant aux projets, il est encore trop tôt pour les dévoiler, mais Jawx reste fidèle aux jeux d'action non violents (il n'y a jamais de « mort ») et humoristiques, et aux logiciels à vocation éducative.

128 K = 2000 F*

MIEUX VAUT LE SAVOIR AVANT D'ACHETER UN 128 K.

* Prix public conseillé

ORDINATEUR PERSONNEL ATARI 130 XE

Vous souhaitez un ordinateur très performant mais vu les prix cela n'est pas possible ! C'est une erreur. En effet Atari lance le 130 XE. Une puissance de 128 K pour 2000 F seulement.

Un cerveau grand comme ça. Vous avez sous les yeux un modèle d'esthétisme et de confort. Son cerveau ? Un microprocesseur 6502 C avec accès direct au bus (possibilité d'extension mémoire, connexion disques durs...) Et pour augmenter sa puissance de traitement, 4 coprocesseurs : gestions des couleurs (256 couleurs), gestion des graphiques (17 modes graphiques), gestion des sons (synthétiseur 4 voix), gestion de la mémoire (disque virtuel ou mémoire continue), tout est là pour vous simplifier la tâche.

Que faire avec 128 K ? Tout ou presque. Plus de mémoire c'est plus d'utilisations. Que vous fassiez du traitement de texte, de la gestion de fichiers, du graphisme, des jeux ou de la programmation, le 130 XE, ses 128 K et son BASIC intégré vous ouvriront plus largement le champ de vos possibilités. Maintenant avouez-le ! Vous ne pensiez pas en avoir autant pour 2000 F.

Le système Atari. Atari, c'est un système informatique complet : lecteur de cassettes ou de disquettes, tablette tactile et imprimantes. Le 130 XE accueille tous ces périphériques et vous permet l'accès à une bibliothèque de logiciels riche de plusieurs centaines de titres.



Ensemble 130 XE et le lecteur de disquette 1050 : 3800 F.



PLUS DE PUISSANCE POUR VOTRE ARGENT.



Danièle Henry

Activision
Cap sur l'Europe

Activision ne cache pas ses ambitions : étoffer la gamme de softs sophistiqués et haut de gamme.

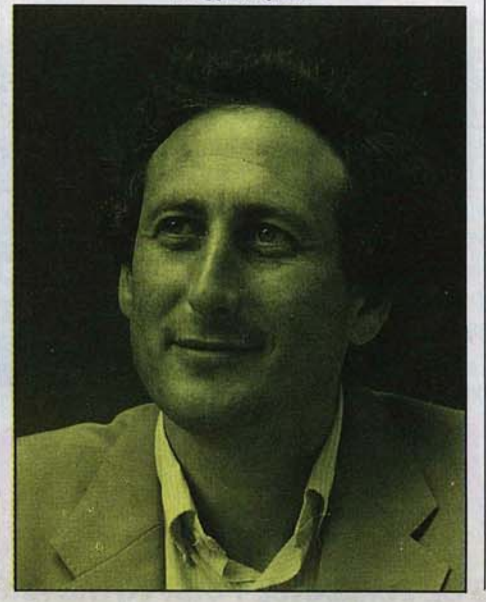
Plus besoin de présenter Activision, compagnie américaine éditrice de logiciels dont les best-sellers, *Pitfall* et *Ghostbusters*, vendus à plus de 500 000 exemplaires ont fait le tour du monde. Absents au SICOB, ils ont en revanche beaucoup misé sur le « Personnel computer world show » de Londres. Danièle Henry, directrice d'Activision France nous explique les raisons de cette stratégie : *« la première année d'implantation d'Activision en France nous avons voulu participer au SICOB mais c'était complet. Cette année nous avons déjà été présents à quatre salons : le Salon du jouet, de l'enfance, le Festival du son et le Vidcom. Le SICOB demande une mobilisation de temps et de personnes qui revient très cher. Ce n'est pas rentable pour une marque dont la notoriété est déjà acquise. C'est par contre un bon vecteur pour une entreprise peu connue. De plus notre politique de marketing est calquée sur celle de Londres. Les Français se déplacent beaucoup à Londres, tous les acheteurs ont les yeux fixés sur le PCW show. Cette exposition se déroule à la même époque et fait donc double emploi ».* Quant à la politique générale, Activision se tourne vers l'Europe *« l'Europe est le leader sur le marché mondial et dans le domaine des logiciels même si son parc de machines n'est pas le plus important. Le software est lent à démarrer aux Etats-Unis, on trouve actuellement autant de produits pour consoles que de software. Le marché est encore sous le choc de l'explosion des consoles. Ainsi le bureau à Londres d'Activision International s'est étoffé. Nous employons maintenant trente personnes. Cette place prise par la Grande-Bretagne s'explique bien sûr par le parc des machines, la langue mais aussi par les caractéristiques mêmes du marché. En Allemagne, le marché est anarchique il y a beaucoup d'éditeurs, de catalogues. En Italie le problème majeur est la piraterie. Dans ces conditions réussir est là-bas un pari très difficile. Pour ce qui est des jeux, l'évolution est remarquable d'année en année. Ils sont maintenant arrivés à leur top niveau et ne pourront évoluer qu'en fonction des machines. Nous pensons que l'action, l'aventure, la stratégie ont encore de beaux jours devant eux mais qu'ils évolueront de plus en plus vers un dialogue renforcé avec l'ordinateur. Ainsi nous sortons cet automne en France :* Hacker *(présenté dans Tilt de ce mois). Ce jeu ne comporte aucunes indications préliminaires. C'est à vous de deviner et d'extrapoler avec votre ordinateur.* Boxing *est aussi un nouveau produit. Vous participez au championnat du monde en choisissant votre catégorie (poids lourd, poids plume) et les différentes stratégies de combat. Ce jeu très sophistiqué marche déjà très fort Outre-Manche. Enfin, nous avons signé un accord avec Lucas Fils LTD pour la distribution exclusive de leurs titres en dehors du territoire américain. Dans le cadre de cet accord nous sortons* Rescue on Fractalus *sur C 64 et Amstrad, et* Ballblazer *football futuriste en trois dimensions.* Tour de France *notre premier jeu réalisé entièrement en français est notre vente n° 1 actuellement. Nous avons à cette occasion acquis l'utilisation exclusive du Logo « Tour de France ».*

Magnard
IPT ? faut voir

Doute sur le plan IPT, confiance en l'avenir, Magnard juge les softs éducatifs.

La lutte des salons fait rage. Absent au SICOB, Magnard se réserve pour « Educateck », le salon spécialisé dans l'éducation qui se tiendra Porte de Versailles, la première semaine de décembre. Ses armes : une dizaine de logiciels portant sur des domaines aussi variés que la photo ou la balistique. A l'inévitable constatation « dix, c'est peu », Philippe Kerforne, responsable du département micro, rétorque *« chez Magnard, dans une maison qui depuis cinquante-trois ans fait du livre scolaire, l'option informatique prise il y a un an et demi en est à son stade expérimental. Nous menons une politique prudente. Nous sommes actuellement au b.a. ba du logiciel éducatif. Cela ne paie pas que l'on travaille pour le milieu familial, l'enseignement ou la formation continue. Nous ne doutons pas d'un futur décollage. Je m'interroge sur le succès du « Plan Informatique pour tous » qui a du ménager une large part aux considérations économiques et politiques. Ses limites se posent tant en matériel choisi qu'en formation des enseignants. Quinze jours, est-ce vraiment suffisant ; les moyens audios mis à la disposition des écoles ont été bien vite enterrés par les professeurs ? Par contre, son rôle de catalyseur n'est pas à négliger. »*

Philippe Kerforne



Hatier
Un métier multi médias

Hatier mène une politique à long terme, sans souci de rentabilité immédiate. Un défi ?



Marc Menaheim

Pour Monsieur Menaheim, directeur du service de recherche et de développement d'Hatier, *« Le SICOB ne sera pas un bon salon tant qu'il n'aura pas déterminé son créneau : professionnel ou grand public ».* C'est pourquoi Hatier, la star des logiciels éducatifs n'était présente au SICOB que sur le stand de ses partenaires : Thomson, Atari, Philips etc. *« Les visiteurs du SICOB ne représentent pas notre clientèle réelle ».*
Pour comprendre la politique d'Hatier dans le domaine du logiciel il faut se remplacer dans l'optique de l'édition. *« La logique du métier est de multiplier un produit sur tous les supports disponibles et de le mettre à la disposition du plus grand nombre. L'éditeur doit pouvoir appréhender l'ensemble des techniques d'expression, savoir utiliser les nouveaux médias. Nous avons toujours voulu valoriser nos auteurs, leur donner l'occasion de s'exprimer sur quelques supports que ce soit. C'est pourquoi dès 1979 nous les avons formé aux techniques de l'informatique. ».* Le secteur du logiciel n'est pas pour Hatier une nouvelle activité mais un ajout à son activité traditionnelle. L'intelligence artificielle aura aussi son rôle à jouer dans le domaine éducatif car elle permettra le dialogue totalement interactif avec la machine. Celle-ci progressera et apprendra à l'élève. Ce n'est plus l'élève qui s'adaptera à la machine mais la machine qui se pliera au rythme de l'élève. ▶

512 K = 10 000 F*

VOUS DEVEZ LE SAVOIR AVANT DE DÉPENSER UNE FORTUNE.

* Prix public conseillé comprenant l'unité centrale, un lecteur 500 K, un moniteur monochrome, une souris, GEM, TOS, LOGO, BASIC.

ORDINATEUR PERSONNEL ATARI 520 ST

Vous rêvez... Un ordinateur 16 bits avec un microprocesseur 68000, une mémoire vive de 512 K, une excellente définition graphique (640 × 400), un lecteur 500 K, un moniteur monochrome haute résolution. Il n'existe rien à moins de 20 000 F et si en plus vous voulez 512 couleurs... une fortune ! Non, le modèle Atari 520 ST présente toutes ces caractéristiques pour 10 000 F TTC. On a du mal à le croire.

Il est simple. Le 520 ST est remarquable par sa conception. Car équipé des dernières nouveautés de la technique, il reste facile et rapide à utiliser. Grâce à son système d'exploitation graphique GEM conçu par Digital Research, plusieurs tâches peuvent s'afficher simultanément à l'écran, les programmes et fichiers apparaissent dans des fenêtres et les principales fonctions sont sélectionnées directement sur l'écran par menus déroulants grâce à la souris.

Il est complet. Le 520 ST est vendu avec deux langages : Basic et Logo. Il doit son étonnante rapidité à 7 coprocesseurs spécifiques. Quant aux connections, jugez vous-même. Port série RS 232 C, port parallèle Centronics, interface MIDI, port cartouches pour extension mémoire (128 K).



Il est trop. En plus de toutes les applications classiques, le 520 ST peut aussi être un terminal de gros système (émulateur VT52), une unité de création graphique (512 couleurs) et même une table de mixage digitale (interface MIDI).

Pas mal pour le prix d'une bonne machine à écrire !



PLUS DE PUISSANCE POUR VOTRE ARGENT.

R.C.A.
Le bébé et son petit-frère

Activision et Epyx sont les deux mamelles de R.C.A. Quel sera le troisième de ce tiercé gagnant ?

R.C.A. est connu en France principalement pour son secteur disques. C'est sous-estimer ce groupe qui appartient au club des trente plus grandes sociétés mondiales, et possède des filiales dans les composants électroniques, l'optique, les télécommunications... L'activité disque ne représente qu'une petite part, mais en France, elle est prédominante. La société R.C.A. S.A. a donc voulu se diversifier, et s'est lancée naturellement dans la distribution de cartouches de jeux vidéo, puis de logiciels. Aujourd'hui, R.C.A. distribue en exclusivité les gammes Activision et Epyx. *« Nous avons débuté avec Activision,* rappelle Jean-Claude Verger, *et le bébé a grandi si vite qu'aujourd'hui*



Jean-Claude Verger

il a un petit frère, Epyx. Les deux gammes sont tout à fait complémentaires. » Dernières nouveautés Epyx : *Summer games II, Fast load cardrige* nouvelle version,*et bientôt *Winter games.* En ce qui concerne la distribution, R.C.A. traite soit directement avec les revendeurs, soit par l'intermédiaire de grossistes. Ces derniers ont un rôle important pour les petits magasins de province qui n'achètent que quelques titres à la fois. Pour eux, il est préférable de s'adresser à un grossiste. Leur marge est un peu plus faible, mais ils évitent ainsi de faire des stocks et donc de prendre des risques, dans un marché difficile et fluctuant. A l'époque des consoles vidéo, certains commerçants mal avisés ont dû supporter de très nombreux invendus. Cela n'empêche pas le réseau structuré et efficace de R.C.A. de se trouver en concurrence avec les importations en direct de Grande-Bretagne.
« Dans de nombreux points de vente, on trouve des logiciels anglais, constate Jean-Claude Verger. *Certains revendeurs achètent même quelques unités chez nous, et réalisent eux-mêmes des photocopies du mode d'emploi en français. Ensuite, ils s'approvisionnent chez un grossiste anglais, casseur de prix. Mais ces grossistes, comme U. S. Gold, bernent le commerçant français. Ils l'abandonneront dès que la France ne sera plus intéressante pour eux. Et qu'arrive-t-il en cas de retour de cassettes défectueuses ? Tout bien calculé, si l'on prend en compte l'acheminement, le téléphone, les télex, le dédouanement, etc., les commerçants français ont intérêt à travailler avec les importateurs officiels en France. »*



François Robineau

– France Image Logiciel – Un appétit d'ogre

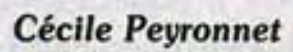
FIL, le digne successeur d'Answare dresse son pavillon aux armes de Thomson. Un maître-mot : la qualité.

Answare est mort, vive France Image Logiciel, un prestigieux bébé né sous les yeux bienveillants de feu Answare, Thomson, SIMIV et de la Camif. Son objectif est diablement simple : devenir la première société d'édition tant sur le plan qualitatif que quantitatif avec un chiffre d'affaires de 100 millions de francs à la fin du premier exercice. Le premier catalogue que nous avons pu découvrir au SICOB Boutique affiche trente-deux pages et cinquante nouveaux produits centrés autour d'un axe professionnel haut de gamme. *« Nous voulons transposer le tableur professionnel au grand public par l'intermédiaire de micros comme le TO9. L'aspect jeu n'est pas notre souci majeur »* explique François Robineau, PDG de FIL. *« L'émerveillement face à un écran constellé de couleur est complètement dépassé, ainsi que les gribouillis en Basic. Les jeux que nous proposons que ce soit le scrabble (16 000 mots en mémoire) un jeu d'échec ou d'aventure sont performants. Les gens veulent bien payer, mais pas pour n'importe quoi et la distribution est saturée »* et de conclure *« l'époque des catalogues de cinq cents logiciels, dont uniquement cinquante sont bons est révolue comme celle du profit à bon marché ».* FIL s'affirme ouverte à toutes les marques de *hard* qui proposent des valeurs sûres : *« Pas de mystères, un éditeur travaille sur ce qui marche et ce qui marche actuellement c'est Thomson, tant en parc qu'en ventes. Le TO7 bénéficie du plus gros catalogue de logiciels en français »* commente François Robineau. Cela nous aurait étonné, il y a du « Plan Informatique pour tous » dans l'air. Les logiciels éducatifs vont pleuvoir. Nous n'en savons pas plus.

Ere informatique
Un salon, mon royaume pour un salon

Sur un marché houleux E.I. joue la souplesse et l'adaptation. Stratégie qui a porté ses fruits. Ils envisagent leur avenir à l'échelle européenne.

Ere informatique créée il y a deux ans est maintenant dans le peloton de tête des éditeurs français. Son atout : la souplesse et la rapidité de réaction. Selon Cecile Peyronnet, attachée de presse, le SICOB n'est pas un salon porteur et intéressant pour les éditeurs de logiciels. *« Le SICOB n'est pas réservé à la micro informatique, les éditeurs de soft sont relégués dans un petit coin. Le public se tourne vers les plus grands stands, les nouveautés en général. L'idéal pour exposer et rencontrer nos partenaires serait un salon de micro informatique familiale et de software. Un tel salon, à la fois spécialisé et professionnel, n'existe pas. Micro Expo, censé répondre à cet appel, n'a pas été un grand succès. »*
La souplesse de sa structure permet à Ere Informatique de tirer son épingle du jeu dans un marché réputé difficile. *« Il faut savoir évoluer, nous ne sommes pas accrochés à des principes. Nous essayons avant tout d'être à l'écoute des nouveautés, de suivre la machine qui marche. Actuellement nous nous tournons vers l'Amstrad et freinons notre production sur Spectrum. C'est l'avantage d'être une petite équipe. »*
Ere Informatique offre vingt et une nouveautés sur son catalogue de rentrée... Entre autres : *Gutter*, jeu d'arcade se déroulant dans une gouttière ou évoluent roi, reine et joker dans une ambiance à la Lewis Carrol. Pour accomplir le circuit il faut venir à bout des empêcheurs de tourner en rond (bourreaux, moines, etc.) Une version de leur hit : *Macadam Bumper* sort sur C 64. Avides de nouveaux marchés, ils ont signé un contrat de coédition réciproque avec une entreprise britannique : PSS. Ils prennent en charge la traduction, la fabrication et la distribution des logiciels anglais et inversement. *« Les logiciels britanniques sont notre point de mire sur le plan de la qualité de la réalisation et du scénario.* Ere Informatique se place parmi les cinq premiers éditeurs français avec 6 000 cassettes vendues en 1984. Sur ce marché évolutif prompt à engloutir les imprudents ils se contentent de suivre l'air du temps en se gardant de toutes prévisions à longue échéance. A l'étroit dans l'hexagone, ils se tournent vers des horizons plus vastes. Actuellement en négociation avec l'Allemagne, ils cherchent à assurer à leurs produits des débouchés européens. Grandir ou mourir, il faut choisir.



Cécile Peyronnet





BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

NOUVEAU! DES DISQUETTES POUR AMSTRAD

ATARI 2600

239 F

- DECATHLON
- PITFALL II
- PRESSURE COOKER
- HERO
- SPACE SHUTTLE
- RIVER RAID
- ENDURO
- PITFALL
- BEAM RIDER

CYRUSS	75 F

COLECOVISION

DECATHLON	275 F
HERO	275 F
PITFALL II	275 F
PITFALL	275 F
RIVER RAID	275 F
BEAM RIDER	275 F
KEYSTONE KAPERS	275 F
TENNIS	329 F
MOONSWEEPER	329 F
WING WAR	399 F

SUPER PROMOTION

POPEYE	99 F
THRESHOLD	99 F
OILS WELL	99 F
EVOLUTION	99 F
BC'S QUEST FOR TIRES	119 F

MATTEL INTELLIVISION

SUPER PROMOTION

119 F

- ICE TRECK
- BEAUTY AND THE BEAST
- SWORD AND SERPENT
- DEMON ATTACK
- DRAGON FIRE
- DRACULA
- NOVA BLAST
- SAFE CRACKER
- WHITE WATER

TRON DEADLY DISC	129 F
MAZE A TRON	129 F
OKEY	129 F
GOLF	129 F
BASKET	129 F
FROG BOG	129 F
TENNIS	149 F
BOXING	149 F
SOCCER (FOOT)	165 F
ARMOR BATTLE	165 F
SEA BATTLE	165 F
SPACE BATTLE	165 F
VECTRON	195 F
MISSION X	195 F
SUB HUNT	195 F
CHESS	225 F

THOMSON TO7/TO5-70/MO5

ELIMINATOR	110 F
PULSAR II	120 F
YETI	145 F
SUPER TENNIS	195 F

TO7/70-MO5

ECHECS 3.7	110 F
LE GENERAL	135 F
MINOTAURE	135 F
1815.	135 F
FOX	149 F
MEURTRE A GRANDE VTS	155 F
INVASION	159 F
DIEUX DU STADE	159 F
AIGLE D'OR	160 F
ANDROIDE	179 F
FBI	195 F
EMPIRE	199 F
MANDRAGORE	245 F
SCRABBLE	245 F

MO5

CROCKY 2	110 F
MILLIONNAIRE	125 F
STANLEY	125 F
TOP CHRONO	135 F
VOX	160 F
MISSION DELTA	160 F
FLIPPER	160 F
TABLO 5	225 F
SPACE SHUTTLE	245 F

5 F de réduction supplémentaire à valoir sur la carte de fidélité.

ORIC

MR WIMPY	45 F
MISSION DELTA (ere)	89 F
MILLIONNAIRE (ere)	109 F
CITE MAUDITE (ere)	125 F
MICROSAPIENS (ere)	125 F
FRELON	125 F
STANLEY	125 F
1815.	129 F
TRIATHLON (ere)	135 F
COBRA PINBALL	120 F
MACADAM BUMPER (ere)	145 F
DIAMANT ILE MAUDITE	145 F
3D FONGUS	145 F
AIGLE D'OR	160 F
RETOUR OR GENIUS	160 F
FLIPPER	160 F
MASTER PAINT	225 F
LORIGRAPH	260 F
STAR	125 F
SECRET DU TOMBEAU	145 F

MSX

MANIC MINER	90 F
JET SET WILLY	90 F
SUPER CHESS	99 F
HYPER VIPER	99 F
HUSTLER	75 F
CHUCKY EGG	75 F
GHOSTBUSTER NF	125 F
DECATHLON NF	125 F
MASTER OF THE LAMPS NF	125 F
PATHFINDER NF	125 F
BEAM RIDER NF	125 F
HERO NF	125 F
PITFALL NF	125 F
RIVER RAID NF	125 F
MANDRAGORE NF	245 F
HERCULE NF	140 F

APPLE

MASTER OF THE LAMPS NF	275 F
THE GREAT US ROAD RACE NF	275 F
GHOSTBUSTER NF	275 F
PITFALL II NF	275 F
HERO NF	275 F
DESIGNER PENCIL NF	275 F
TRACER FUNCTION NF	275 F
MIND SHADOW NF	275 F
SPACE SHUTTLE NF	275 F
TRANSAT NF	269 F
SCRABBLE FRANÇAIS	345 F

Le service club, c'est depuis plus de deux ans ce qui a permis à des milliers de passionnés de la micro, de recevoir chez eux rapidement et aux meilleurs prix les dernières nouveautés françaises et étrangères et les best-sellers.

Deux ans d'expérience et plus de 10 000 jeux en stock, ça compte pour assurer un traitement rapide de votre commande dès sa réception et l'envoyer en paquet poste urgent!

Dès votre premier achat vous deviendrez "micromane" et recevrez gratuitement et sans obligation d'achat à aucun moment les promotions du club et les nouveautés avant qu'elles ne paraissent dans la presse.*

* Vous bénéficierez ausi des opérations spéciales réservées aux membres!

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

Votre jeu chez vous dans 48 h*
en téléphonant au 16 (93) 42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

AMSTRAD

NOUVEAUTES!

BRUCE LEE NF	95 F
FRANK BRUNOS BOXING NF	95 F
FRANKIE GOES TO HOWD	95 F
HYPER SPORTS	95 F
LORD OF MIDNIGHT	95 F
POLE POSITION NF	95 F
RAID OVER MOSCOW NF	95 F
STREET HAWK	95 F
GREMLINS	109 F
GUTTER (ere)	109 F
LE SURVIVANT (ere)	109 F
MASTER OF THE LAMPS NF	109 F
THE WAY OF EXPL FIST NF	109 F
MATCH POINT TENNIS NF	119 F
3D FIGHT (Fr)	119 F
BATAILLE D'ANGLETERRE (Fr)	119 F
CHIROLOGIE (ere)	119 F
ONE ON ONE	119
REALM OF IMPOSSIBILITY	119 F
THEATRE EUROPE (Fr)	119 F
ARHON NF	139 F
MANAGER (ere)	139 F
PLANETE BASE (Fr)	139 F
3D MEGACODE (Fr)	159 F

HIT PARADE

BEACH HEAD NF	95 F
DECATHLON NF	95 F
ALIEN 8 NF	99 F
KNIGHT LORE	99 F
FIGHTER PILOT	99 F
SORCERY NF	105 F
JUMP JET	109 F
BATAILLE POUR MIDWAY (Fr)	119 F
MACADAM BUMPER	140 F
RALLYE II	159 F

FLIGHT 737	75 F
FOREST AT WORLD END	75 F
FRUTY FRANKY	75 F
HUNCHBACK	75 F
JEWELS OF BABYLON	75 F
MESSAGE FROM ANDROM	75 F
3D STAR STRIKE	89 F
FANTASIA DIAMOND	89 F
FOOTBALL MANAGER	89 F
GHOULS	89 F
JET SET WILLY	89 F
MANIC MINER	89 F
ST SNOOKER	89 F
TECHNICIAN TED	89 F
PYJAMARAMA	99 F
STAR COMMANDO	99 F
GHOSTBUSTER NF	110 F
MISSION DELTA (ere)	110 F
COBRA PINBALL (Fr)	119 F
HARD HAT MACK	119 F
MICROSAPIENS (ere)	119 F
MILLIONNAIRE (ere)	119 F
STRESS	119 F
MYSTERE DE KIKEKANKOI	149 F
MEURTRE A GDE VITESSE	159 F

DISQUETTES

HARRIER ATTACK	135 F
SORCERY	135 F
FIGHTER PILOT	135 F
MUTAN MONTY	135 F
SPLAT	135 F
QUACK A JACK	135 F
HUNTER KILLER	135 F
ELECTRO FREDDY	135 F
ROLAND IN TIME	135 F
MASTER CHESS	135 F
SPANNERMAN	135 F
ROLAND IN CAVE	135 F
PUNCY	135 F

Galaxie
Business is graphic

Un doigt et deux heures de lecture : grâce au « Vidéoshow » le graphique d'entreprise se démocratise.

La Star du stand de Galaxie diffusion vient de la Silicon Valley. C'est son premier séjour sur le vieux continent où elle risque fort de faire un tabac. On l'a particulièrement remarquée dans son rôle d'outil de création de *business graphic* (graphique d'affaire) ou elle fait preuve de beaucoup de simplicité. Son nom : *Videoshow*. Sa particularité : son accessibilité. Une personne qui ne connaît rien à l'informatique ni même à la dactylographie réalise en moins d'une minute les représentations graphiques les plus variées, les plus colorées (1 000 couleurs affichables simultanément en 2 ou 3 dimensions), pour peu qu'elle prenne la peine de consacrer trois heures à la lecture de la notice. Nous pouvons en témoigner. La sortie s'effectue sur écran, sur imprimante seize couleurs (neuf machines compatibles) diapo couleur ou polaroïd, transparent... Chaque disquette peut absorber jusqu'à trois cents images soit six heures de présentation pendant lesquelles on ne manquera pas de ménager ses petits effets : superposition de plans, transitions surprenantes... Accessibilité recouvre ici aussi l'idée de coût. *« Il faut compter 55 000 F hors taxes pour l'appareil et le logiciel »* explique Guy Millant qui porte la double casquette de président de Galaxie et d'ex-directeur général d'Atari France *« à 700 F la diapo « classique » et à 200-500 diapos par présentation, l'appareil est amorti en deux fois »*.



Guy Millant

Précisons qu'avant de montrer toute velléité d'achat du *Videoshow*, il vaut mieux se procurer un *IBM PC* ou compatible. *« L'événement le plus important depuis Visicalc en 1977 »* comme se plait à le dire Guy Millant ? L'avenir le dira. Si Galaxie diffusion se retrouve importateur exclusif de ce matériel innovant, c'est grâce à ses contacts privilégiés avec le monde de la recherche américain. Pas de mystère, les dix-sept personnes de l'équipe de Galaxie viennent tout droit d'Atari. *« Notre conception de la politique commerciale à mener ne correspondait pas à celle de Jack Tramiel. Nous avions créé 2 000 points de vente Atari en France, Tramiel réclamait dix grossistes, dont Galaxie fait désormais partie,* commente Guy Milland. *Notre rôle dans le secteur micro se résume à mettre en rapport les meilleurs revendeurs avec les meilleurs logiciels. Il greffe la fonction de sélectionneur sur celle de distributeur de matériel. »*



Jacques Fleurance

Tera conseil
Au secours des auteurs

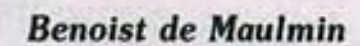
Protection et liberté pour les auteurs enfin déchargés des démarches administratives et commerciales.

Tera conseil propose depuis peu un nouveau service, le conseil en édition de logiciels. *« Nous recevions de plus en plus de demandes de conseils de la part d'auteurs indépendants pour se faire éditer,* remarque Jacques Fleurance. *Par exemple : « je vais signer avec X..., ils m'offrent tant, est-ce raisonnable ? » Nous avons donc décidé de mettre en place cette nouvelle activité. Nous conseillons sur le logiciel lui-même, sur sa qualité, sur d'éventuelles modifications à y apporter, nous cherchons un éditeur aussi bien en France qu'à l'étranger, et nous assurons la protection de l'auteur. »*
Tera propose un contrat souple : aucune exigeance d'exclusivité, aucune avance n'est demandée. L'agence se rémunère en prélevant un pourcentage sur les royalties versées à l'auteur.

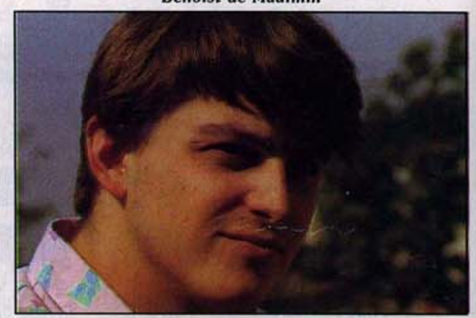
Cadre
Distribution sélective

Qualité-efficacité même s'il faut en payer le prix : titres triés sur le volet, commandes sur Minitel !

Cadre est le plus jeune des grands distributeurs. Pour s'imposer dans ce marché difficile et en pleine ébullition Cadre cherche à se distinguer de ses principaux concurrents.
« Nous nous refusons à casser les prix, déclare *Benoist de Maulmin. La qualité du service est trop importante. Nous assurons un suivi, et nous voulons nous construire une réputation dans ce domaine. Les casseurs de prix réussiront des « coups », mais ne résisteront pas. La distribution arrive dans une zone de grands troubles. Il faut savoir conserver une marge bénéficiaire si l'on veut offrir un service de qualité, des logiciels aux modes d'emploi entièrement francisés, etc. Il est suicidaire de vendre des logiciels français à 69 francs. A ce prix, il est impossible de gagner de l'argent. »*



Benoist de Maulmin



Informatiquement vôtre
Carrefour de la Communication

TO9 sur la sellette, administration en question : le SICOB déborde sur le parvis de la Défense et le Carrefour met les bouchées doubles.

Qui dit Défense dit C.N.I.T. mais aussi Carrefour International de la Communication. Même hors les murs, il fait beaucoup parler de lui, tant par le cube qui lui est dévolu que par ses activités. Profitant du public drainé par le SICOB, le Carrefour proposait deux expositions. « Informatiquement vôtre » (James Bond inspire les foules) se consacre à la modernisation de l'administration française dans son contact avec les usagers. Fort heureusement le même usager a pu, au travers d'un vidéo questionnaire sur

Jean Hervé Lorenzi



Minitel, décharger son fiel comme prodiguer des louanges sur cette fameuse institution mais surtout définir quel rôle les nouvelles technologies pourraient y jouer. On attend les résultats avec impatience. L'événement pour tous les microphiles aura été la deuxième expo, appelée très modestement « vitrine des technologies ». Qui trouve-t-on au beau milieu ? le *TO 9*. Ainsi que l'explique Jean Hervé Lorenzi directeur du Carrefour *« si nous participons au lancement du TO 9, c'est parce qu'à notre sens il constitue l'événement du marché français. Conçu selon le principe de la micro facile, il permettra à un vaste public d'entrer dans la génération micro »*. Qui vivra verra. Pour dynamiser le tout, le carrefour a ajouté un zest de jeu avec à la clé des cadeaux Thomson. L'idée est savante : on passe un visa de compétence micro-informatique sur *TO 9* et l'on se voit remettre un passeport magnétique. Prochain rendez-vous en décembre avec une exposition sur les jeux électroniques montée avec la R.A.T.P.
Tilt y sera.



Le M.S.X. II aux applications innombrables — Armel Roubaix

Berlin
Première pour le M.S.X II

Présenté en avant première à Berlin, le *M.S.X. II* fera-t-il beaucoup de bruit ? Patrice Desmedt vous dit tout ce qu'il faut savoir de cette nouvelle machine.

Le *M.S.X.* tarde à confirmer sa percée. Les premiers modèles ont découvert la France il y a environ un an. Depuis, toutes les marques ou presque ont tenté leur chance, les derniers n'étant pas les moindres, Sony et Philips. Mais les ventes restent molles. Le standard mondial, annoncé à grand fracas, s'est vu pratiquement ridiculisé en Europe par un franc-tireur, spécialiste jusque-là de l'électronique et de la haute-fidélité. Amstrad a ramassé un marché qui lui tendait les bras, entre autre grâce au concept de l'intégration totale. Imperturbables, les champions du *M.S.X.* reconnaissent sportivement le succès du concurrent d'Outre-Manche, en ajoutant : *« Ils ont réalisé un bon coup »*, sous-entendu, il est unique et sans avenir. Alors, au moment où Amstrad commercialise son 128 K et présente un 256 K spécialisé dans le traitement de texte, *M.S.X.* annonce la version *II*, plus « professionnelle », aux mirifiques capacités, aux applications innonbrables. Le micro du futur, chez vous, ou presque. Avant de connaître les honneurs du SICOB, la version *II* était présentée en première européenne à la Funkausstellung de Berlin. Plus de cent journalistes se pressaient à la conférence de presse, qui réunissait des noms prestigieux : Kai Nishi (Microsoft Ascii), Bill gates (Microsoft), Frank Lech (Philips), Masoa Morita (Sony). Hélas, la première heure passée, les têtes se tournaient, quelques conversations à voix basses naissaient çà et là, le numéro d'un magazine entièrement consacré au *M.S.X.*, distribué à l'entrée, captait de plus en plus l'attention. Et pourtant, il provenait des Pays-Bas ! Et les discours de s'enchaîner, ponctués de quelques applaudissements polis. Au-delà des belles phrases sur le standard, aucune précision sur la machine, pourtant principale attraction de la partie micro-informatique de cette exposition essentiellement consacrée au son et à l'image.

« Pour être franc, nous ne savons pas grand-chose sur le M.S.X. II *»*, avoue un chef de produit allemand d'un des grands du *M.S.X.* *« Le modèle que nous présentons n'est qu'un prototype. »* L'ordinateur est d'ailleurs livré sans aucune précision technique.
La grande nouveauté est une très haute définition (512 × 212 points), alliée à une puissante gestion vidéo qui occupe 64 K (!) de mémoire vive. Elle autorise l'utilisation de seize couleurs parmi deux cent cinquante-six, et ceci en très haute définition, la conservation en mémoire de huit pages écran, la superposition avec des images vidéo. Mais le reste ne change pas ! Standard oblige, le bon vieux Z 80 ne détèle pas. La mémoire vive reste à 64 K, avec des extensions prévues, pour les adeptes de la gestion par page...
Le *M.S.X.* est présenté comme un micro différent, qui ne se contente pas d'être seulement un ordinateur. Il doit s'intégrer dans un ensemble pour gérer, piloter, et goûter aux joies de l'interactivité. Animer ses propres lutins sur un fond invisible vidéo, telle est l'une des possibilités du *M.S.X. II*. En attendant le disque numérique. Sony n'en souffle mot : *« Tant qu'il n'autorise pas la sauvegarde, son intérêt demeure limité »*, alors que Philips en tire beaucoup de fierté. *« La voie est ouverte aux applications les plus extraordinaires. La connexion entre le lecteur de disque et l'ordinateur existe, ainsi que des programmes expérimentaux. »* Ce qui, avouons-le, n'est pas vraiment nouveau. Thomson présentait au SICOB de l'année dernière un ensemble avec disque numérique. Mais il n'existe encore aucun logiciel véritable utilisant cette nouvelle technique, bien que plusieurs sociétés de développement s'intéressent de très près à l'énorme potentiel du disque. Rendez-vous lors des prochains salons !

Du côté des logiciels

Quelques nouveautés. Konami complète sa gamme, toujours avec la même philosophie. Graphismes propres, bonne réalisation, mais pas vraiment d'originalité. *Hyper sports 3* pourrait presque se passer de commentaires. Avec cette fois en compétition le cyclisme, le triple saut, le curling et le saut à la perche. Le principe ne change pas : vitesse de frappe sur le bouton action, rythme, choix du meilleur angle de saut. *Hyper rally,* une course automobile qui rappelle énormément *Turbo,* avec épreuves de nuit, sur glace etc. *Road fighter,* une autre course automobile, vue du dessus cette fois, avec la possibilité de rebondir sur les autres concurrents. Et enfin un ping-pong, déjà ancien (1983) mais jamais distribué en Europe, aux graphismes très classiques, mais dont le maniement original des raquettes autorise de très nombreux coups.
Aackosoft, une société néerlandaise, propose deux nouveautés pour *M.S.X. Flight deck,* la guerre à partir d'un porte-avions, et *North sea hélicoptère,* le pilotage d'un hélicoptère qui doit aller secourir les hommes prisonniers d'une plate-forme pétrolière en feu. Les simulations sont excellentes pour les deux logiciels qui possèdent une synthèse vocale d'une qualité insoupçonnée sur *M.S.X.*
Firebird, enfin, vient d'adapter *Elite* sur *C 64,* un logiciel classique en Grande-Bretagne, sur le *B.B.C.* Simulation de vol spatial, combat, le tout en trois dimensions, et propose deux aides à la création musicale, l'un pour débutants, l'autre pour musiciens avertis, qui offrent l'interactivité avec des instruments de musique via l'interface MIDI.

Les charmes de Joyce

Après le succès du *CPC 464,* Amstrad/Schneider poursuit sa politique d'intégration et de prix cassés. *Joyce* s'inscrit dans cette lignée. Spécialisé dans le traitement de texte, il est vendu 2 490 DM (environ 7 600 F) avec une unité centrale de 256 K de mémoire vive, moniteur mono-chrome haute résolution, imprimante, lecteur de disquettes 3 pouces et logiciels. Un prix qui fait pousser quelques soupirs à ses concurrents. La structure interne n'est certe pas nouvelle, puisque l'on retrouve une fois de plus le Z 80. Mais l'augmentation de la mémoire vive permet d'utiliser 112 K en disque virtuel, ce qui devrait offrir un grand confort d'utilisation. L'affichage est original, avec trente-deux lignes de 90 colonnes, le lecteur intégré accepte des disquettes trois pouces de 250 K par face non formatée. Amstrad s'entête donc dans un format mort-né où le 3,5 pouces s'impose comme le nouveau standard. *Joyce* possède en outre un traitement de texte, un Logo, un Basic, et les systèmes d'exploitation CP/M 3.0 et GSX de Digital Research, particulièrement performants pour des programmes graphiques. Ensemble cohérent, *Joyce* est également un ensemble ouvert, avec les interfaces série RS 232 et parallèle Centronics. Son principal handicap est sa monochromie. Il n'intéressera pas ceux qui utilisent leur micro pour leurs loisirs. Mais pour tous ceux qui cherchent avant tout un outil, il sera un ordinateur attractif.



COCONUT PROGRAMME

Le Spécialiste Logiciel de Paris

13, BOULEVARD VOLTAIRE - 75011 PARIS
MÉTRO RÉPUBLIQUE

☎ (1) 43.55.63.00
DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H



COMMODORE 64/128

DR CREEP	150	C
KARATEKA	150	C
STEALTH	150	C
SUPER ZAXXON	150	C
BLUE MAX 2001	150	C
ZORRO	150	C
ROAD RACE	140	C
BOUDER DASH II	140	C
BLACK WITCH ULTIMATE	160	C
BRUCE LEE	79	C
BEACH HEAD	79	C
RAID OVER MOSCOW	79	C
FORT APOCALYPSE	79	C
QUASIMODO	69	C
UP' N' DOWN	69	C
BLUE MAX	69	C
ZAXXON	69	C
PAC MAN	69	C
SKYFOX	130	C
SKYFOX	180	D
BIG MOUTH SYNTHETISEUR VOCAL	150	C
FAST LOAD EPYX DISK	290	K
INTERNATIONAL BASKET	120	C
INTERNATIONAL TENNIS	120	C
NODES OF YESOD	160	C
GHOSTCHASER	130	C
SPEED KING	160	C
THE WIZARD AND THE PRINCESS	190	D
FINDERS KEEPERS	30	C
TOUR DE FRANCE	140	C
THE WAY OF THE EXPLODING FIST	140	C
ACTION BIKERS	30	C
THE 4 PROTOCOL	190	C
MURDER BY DOZEN	250	D
ON FIELD FOOTBALL	140	C
ROBIN OF SHERWOOD	150	C
MAIL ORDER MONSTERS	190	D
MUSIC CONSTRUCTION SET	190	D
RACING CONSTRUCTION SET	190	D
PINBALL CONSTRUCTION SET	190	D
ADVENTURE CONSTRUCTION SET	190	D
IMPOSSIBLE MISSION	110	C
PITSTOP II	110	C
CAULDRON	130	C
SORCERY	99	C
SUMMER GAMES II	120	C
SUMMER GAMES II	180	D
BEACH HEAD II	110	C
BEACH HEAD II	170	D
RESCUE ON FRACTALUS	150	C
ALIEN FRANCAIS	150	C
FIGHTER PILOT FRANCAIS	120	C
DAMBUSTERS FRANCAIS	140	C
DAMBUSTERS FRANCAIS	210	D
COMBAT LEADER FRANCAIS	210	C/D
BATTLE FOR NORMANDY FRAN.	210	C/D
SOLO FLIGHT FRANCAIS	210	C/D
FLIGHT SIMULATOR II FRANC.	570	D

UTILITAIRES C64

QUICKCOPY FRANCAIS	295	D
POWER PLAN FRANCAIS	650	D
STOCK 64 FRANCAIS	750	D
DATAMAT FRANCAIS	350	D
EXTRA TOOL FRA	245	D
TOOL	640	K
OXFORD PASCAL	750	D
PAPER CLIP TR DE TEXTE	990	D
VIRGULE 64 TR DE TEXTE	750	D
SUPER BASE 64	1200	D
L. BASIC DEVELOPPEMENT	780	D
XPER	950	D
FORTH 64	690	D
COMPILATEUR C	950	D
BASIC 64 COMPILATEUR	350	D
LOGO + LIVRE	1120	D

AMSTRAD

WARRIOR	160	
RAID (OVER MOSCOW)	120	
DRAGON TORC	120	
SUPERTEST	130	
TORNADO LOW LEVEL	130	
ANDROID TWO	120	
CODE NAME MAT II	130	
BOULDERDASH	130	
JUGGERNAUT	120	
FORMULA ONE	130	
WARRIOR	160	
WIZARD LAIR	120	
BRIAN BLOODAXE	120	
BATTLE BEYOND THE STARS	120	
3D STARSTRIKE	120	
EMPIRE	230	
3D FIGHT	140	
RALLY II	175	
THE HOBBIT	210	
MEURTRE A GRANDE VITESSE	180	
MACADAM BUMPER	180	
BEACH HEAD	99	
ALIEN 8	140	
KNIGHT LORE	140	
ROCCO	120	
PROJECT FUTURE	120	
RED ARROWS	130	
A VIEW TO A KILL	110	
DUN DARAGH	160	
ARNHEM	120	
THE WAY OF THE EXPLODING FIST	135	
STARION	120	
SUPERSTAR CHALLENGE	120	
EVERY ONE A WALLY	130	
DIGGER BARNES	130	
FRANK BRUNO BOXING	130	
THE COVENANT	120	
CHUCKIE EGG	120	
JUMPJET	140	
CASTLE BLACKSTAR	99	
BRIDGE PLAYER	140	
RED MOON	69	
THE RING OF DARKNESS	69	
SORCERY	89	
ANDROID ONE	69	
FRANKENSTEIN	69	
MR FREEZE	30	
WILD BUNCH	30	
FRUITY FRANK	69	
BINKY	69	
SUPERCHESS III	135	
FIGHTER PILOT	200	D
MASTERCHESS	149	D
HUNTER KILLER	149	D

UTILITAIRES CPC

SCRIBE LOGYS	175	
CARNET D'ADRESSES LOGYS	175	
AGENDA LOGYS	175	
CAHIER DE TEXTES LOGYS	175	
GESTION DOCUMENTAIRE LOGYS	190	
GESTION DE FICHES LOGYS	220	
GESTION DOMESTIQUE LOGYS	220	
MA BASE GESTION DE FICHIERS	210	
PASCAL	210	
DATAMAT	450	D
TEXTOMAT	450	D
GESTION D'ENTREPRISE	245	
3D MEGACODE	160	
COMPILATEUR INTEGRAL	240	

M. S. X.

BRIANJACKS SUPERSTAR	120	C
RED MOON	130	C
DOG FIGHTER	240	K
E.I SONY	240	K
SENJYO SONY	240	K
LODE RUNNER SONY	340	K
BACKGAMMON SONY	240	K
ECHECS SONY	240	K
BOULDER DASH	140	C
BUCKROGERS	170	C
LAZY JONES	140	C
HERCULE	160	C
GHOSTBUSTERS	130	C
KUNG FU	240	K
TENNIS	240	K
PITFALL II	150	C
737 FLIGHT SIMULATOR	160	C
HOBBIT	210	C
SORCERY	99	C
SNOWMAN	99	C
BUGABOO THE FLEA	99	C
DRILLER TANKS	69	C
HYPER VYPER	69	C
HUSTLER BILLARD	69	C
BOARDELLO OTHELLO	99	C
STAR AVENGER	99	C
BYNARY LAND	69	C
BANANA CARTOUCHE	160	K
TELEBUNNIE CARTOUCHE	160	K

SPECTRUM

NIGHTSHADE	160
THE EXPLODING FIST	100
DAMBUSTERS	140
OPEN GOLF	140
RED ARROWS	130
RED MOON	120
BASIC ETENDU	140
ROCKY HORROR SHOW	150
HIGHWAY ENCOUNTER	130
ONE ON ONE	140
POLE POSITION	99
HYPERSPORTS	130
GIFTS FROM THE GODS	140
ALIEN 8	120
KNIGHT LORE	120
UNDERWURLDE	120
SABRE WULF	120
DUN DARAGH	150
DRAGONTORC	140
A VIEW TO A KILL	110
SPY VERSUS SPY	120
BUCKROGERS	50
MOON CRESTA	50
DALEY THOMPSON-DECATHLON	50
TERRAHAWKS	50
TALOS	120
BOULDER DASH II	120
MONOPOLY	160
CLUEDO	160
SOUTHERN BELLE	120
ABU SIMBEL PROFANATION	110

★

TRES IMPORTANT

Le matériel ci-contre est garanti 1 an par l'importateur officiel.

ATARI

QUASIMODO	140	C
SS ACHILLES	140	D
AIRWOLF	140	C
HARD HAT MACK	110	C
BRUCE LEE	145	D
GRIDRUNNER	130	C
ATTACK OF MUTANTS CAMELS	130	C
GHOSTBUSTERS	210	D
ZONE RANGER CART	99	K
E FACTOR	99	C
MELTDOWN	99	C
DECATHLON	120	C
SLINKY	79	C
FLIGHT S MULATOR II	590	D
COLOSSUS CHESS	130	C
HOVER BOOVER	99	C
COLOURSPACE	130	C
AZTEC CHALLENGE	130	C
GHOSTCHASER	140	C
MULE	140	C
BOUTY BOB	130	C
MIG ALLEY ACE	140	C
POLE POSITION	130	C
CONAN	180	D
ONE ON ONE	140	C
STRIP POKER	140	C
DIGDUG	119	C
MR DO	119	C
PAC MAN	119	C
BLUE MAX	119	C
FORT APOCALYPSE	119	C
SPITFIRE ACE	119	C
SOLO FLIGHT	133	C
ZAXXON	135	C
DROPZONE	79	C
BEACH HEAD	139	D
RIVER RAID	120	C
PITFALL II	120	C

MATERIEL

COMMODORE 128	3500/4000
COMMODORE 64 PAL	1890
COMMODORE 64 PERITEL	2390
LECTEUR 1530	390
LECTEUR 1541 DISQUETTE	2440
MONITEUR OSCAR COULEUR	2790
IMPRIMANTE MPS 803	2390
MPS 801	2490
MPS 1101	4890
MONITEUR MONOCHROME	950
MODEM 64 MINITEL COMPLET	1990
RS 232 V24	650
CABLE OSCAR	170
CABLE MONOCHROME	89
QUICKSHOT II	120
SLICK STICK	120
BAT HANDLE WICO	250
RED HANDLE WICO	250

OFFRE N° 1
C64 PERITEL
+ 1530
+ AUTOFORMATION
+ 2 CASSETTES 2790

OFFRE N° 2
C64 PAL
+ OSCAR COULEUR
+ CABLE OSCAR
+ LECTEUR 1530
+ AUTOFORMATION 4500

OFFRE N° 3
MÊME QUE N° 2
+ LECTEUR 1541 6930

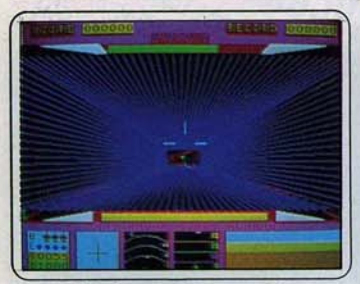
OFFRE N° 4
MÊME QUE N° 3
+ IMPRIMANTE MPS 803 9310

+ de 1000 titres

VENTE PAR CORRESPONDANCE Pour la France Métropolitaine

Chèque bancaire à l'ordre de Coconut • Frais de port 20 FF • Pas de contre-remboursement • Réservation possible par téléphone

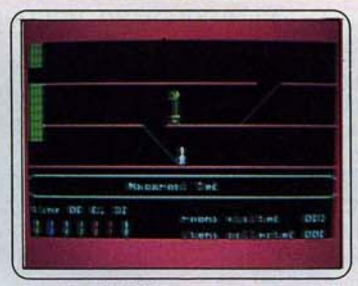
- *démonstration permanente*
- *les derniers logiciels*
- *des spécialistes*
- *des exclusivités*
- *des imports*
- *un club (moins 10 %)*



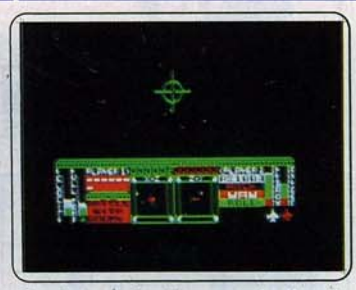
Capt. Menkar : « Bonjour, Capitaine, voici votre mission ». Ce logiciel parle, et bien. Le reste est plus banal. Une bataille de l'espace, avec sauts d'un écran à l'autre et ravitaillements, mais qui reste très classique. Graphismes de qualité, animation un peu lente. (Cartouche Exelvision pour *EXL 100*. Prix : C. Intérêt : ★★★).



Empire : vous faites vos premières armes en tant qu'empereur d'une petite province. L'Agro-consul, l'Indus-consul, l'Equus-consul et César vous soutiennent dans votre fougue conquérante. *Aléa jacta est !* Bonne version de ce wargame de qualité existant déjà sur *Thomson*. (K7 Loriciels pour *Amstrad*. Prix : C. Intérêt : ★★★★★★).



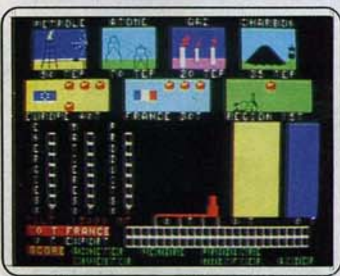
Jet set willy II : encore et toujours plus de pièces à visiter pour le valeureux Willy. Cette nouvelle version pour *Commodore* après celles pour *Spectrum*, *Amstrad* et *M.S.X.*, possède cent tableaux différents dans un graphisme simple et efficace. (K7 Software Projets pour *C 64*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



Starion : après *Spectrum*, les batailles inter-temporelles dans l'espace en 3 D gagnent l'*Amstrad*. Même scénario tiré par les cheveux, même intérêt très limité. On en a vite assez de s'échiner à récupérer les lettres-cargaisons de vaisseaux-squelettes. (K7 Melbourne pour *Amstrad* et *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★★★).

Coup d'œil

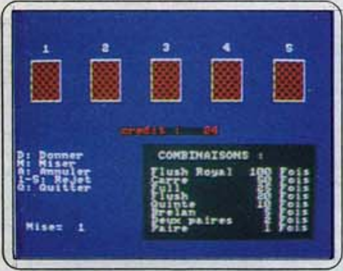
Les toutes dernières nouveautés du mois, en un bref panorama. Pour ceux qui veulent tout savoir et se doivent de tout essayer. Parmi ces logiciels tous ne sont pas promis au même avenir. Voici l'avis de nos spécialistes.



Une affaire en or : PDG de l'*Apple Cie*, vous faites le commerce de la compote en Europe. Pour obtenir la production vous utilisez les paramètres suivants : personnel, matière première, capital etc. Très bonne adaptation du jeu existant sur *Oric-Atmos*, *TO7*, *MO5*. (K7 Matra Datasystem pour *Alice*. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



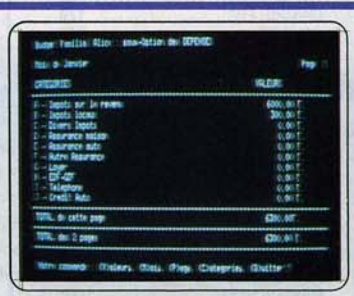
A view to a Kill : Duran Duran à la musique, James Bond 007 à l'action, ça décoiffe. Testez vos réflexes dans ce duel à mort contre Max Zorin qui vous mènera dans les mines de la Silicon Valley, à Paris et au City hall de San Francisco. Après *C 64*, Amstrad en profite. (K7 Domark pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Playbox : offre au joueur sept jeux différents : morpion, poker, jackpot, master mind, poker patience (figures par grilles) et Awari (jeu de réflexion africain). Le choix peut paraître alléchant mais malheureusement la quantité est apportée au détriment de la qualité. (K7 Norsoft pour *Amstrad*. Prix : n.c. Intérêt : ★★).



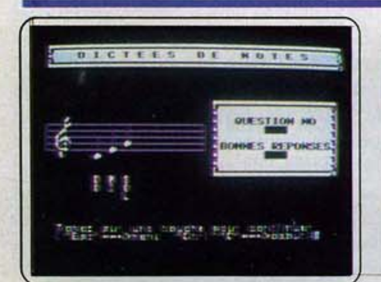
The way of the exploding fist : le logiciel de combat le plus abouti est disponible sur *Amstrad*, après la version sur *C 64*. Ses dix-huit manœuvres lui confèrent un réalisme exceptionnel. Dix niveaux de difficulté, contre l'ordinateur ou un adversaire. (K7 Melborune House pour *CPC 464*. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



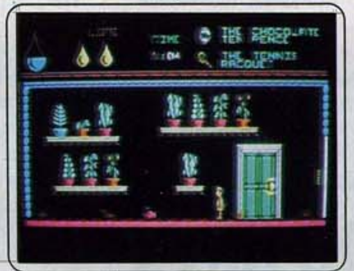
Budget familial : comptabiliser ses dépenses et ses recettes et les visualiser graphiquement est utile. Mais aucuns calculs supplémentaires ne sont accessibles. Très bien pour équilibrer roudoudous et argent de poche. La ménagère, elle, n'y trouvera pas son compte. (K7 Matha Datasystem pour *Alice*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



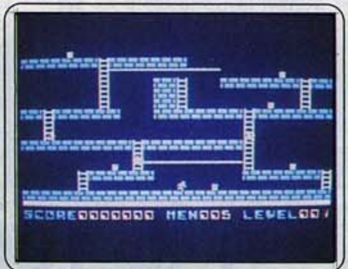
Speed king : nouvelle variation autour de l'inépuisable (?) thème de *Pôle Position*. Graphismes et animation réalistes, bruitage à l'unisson. Dix grands circuits mondiaux, trois niveaux de difficulté, et une moto avec une boîte six vitesses. (K7 Digital integration pour *Commodore 64*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



Cours de solfège sur Apple II : voici un exemple typique du logiciel que l'on met en toute innocence sur son ordinateur. Trois heures plus tard on y est encore se battant contre une clé de fa ou de sol, un rythme récalcitrant, ou une dictée musicale trompeuse. (Disquette Technimusique pour *Apple II*. Prix : n.c. Intérêt : ★★★★★).



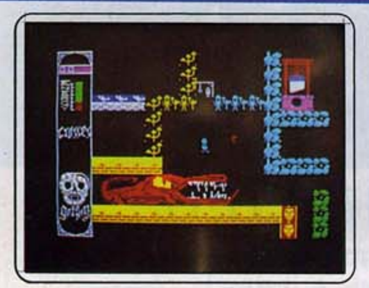
Herbert's dummy run : pour retrouver ses parents, Herbert affronte le monde impitoyable du rêve et du cauchemar. Courage et agilité sont indispensables pour ce logiciel d'action varié bien qu'assez classique et parfois dénué de vitalité. Pour débutant ! (Cassette Mikro Gen pour *C 64*. Prix : B. Intérêt : ★★).



Lode Runner : le vrai, l'unique, l'original de chez Broderbund adapté pour *M.S.X.* Bien sûr, le jeu n'est pas très nouveau, mais il tient encore très bien la route. Soixante-seize salles pour une course poursuite infernale. Cinq vitesses, et jusqu'à quatre-vingt-dix-neuf vies. (Cartouche Sony pour *M.S.X.* Prix : C. Intérêt : ★★★★★).



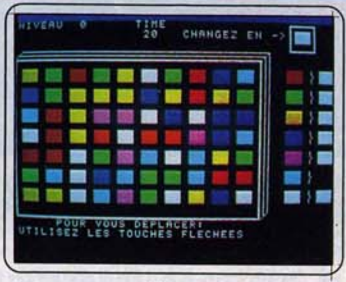
Autoroute : à l'heure ou l'on construit des « crapaudı cs » (passages souterrains pour batraciens), le retour de frogger tombe avec la plus grande opportunité. En jouant on a la vague impression de revivre les angoisses connues il y a quelques années. La nostalgie, camarade ! (K7 Infogrames pour *M.S.X.* Prix : A. Intérêt : ★★).



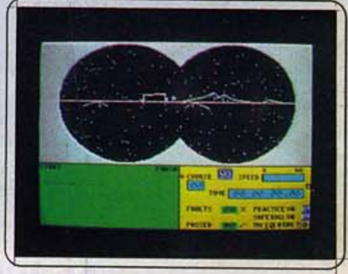
Go to hell : par votre faute, votre ami se retrouve en enfer. Maintenant, il faut l'en sortir. Dans le labyrinthe vous serez poursuivi par des créatures démoniaques. Seules les croix sacrées permettront de vous en sortir. Un style de jeu trop classique. (K7 Triple Six pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



Gyron : à bord de votre véhicule, vous allez parcourir l'immense labyrinthe et tenter de découvrir la « place de la sagesse ». Les sphères célestes et les tours du silence gêneront votre progression. A conseiller surtout aux inconditionnels des labyrinthes. (K7 Firebird pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



Coloric : un jeu d'habileté et de réflexion, où l'on doit unifier la coloration d'un quadrillage, par une succession de transformations, chaque couleur se changeant en une autre, selon une grille qui se modifie elle-même. Pas si facile. (K7 Free Game Blot pour *EXL 100*, existe pour *Oric/Atmos*. Prix : A. Intérêt : ★★★).



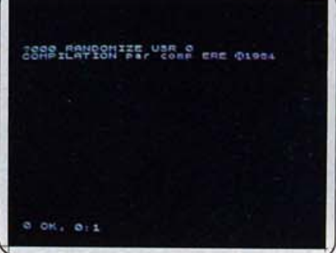
Ski star 2000 : vous allez skier sur l'un des circuits proposés ou créer le vôtre. Les règles de la « glisse » sont bien respectées, mais on distingue mal les portes et de plus l'inclinaison de la piste dans les virages fait plus penser à un avion qu'à du ski. (K7 Richard Shepherd pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



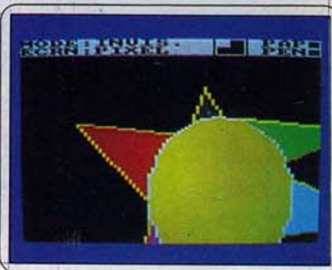
Aquad : poisson affamé vous dévorez tout sur votre passage en vous faufilant dans les dédales d'un labyrinthe évolutif. Des monstres sous-marins vous guettent. Sans surprise, ce réchauffé du *Pac Man* est incolore, inodore et sans saveur. Les gloutons resteront sur leur faim. (K7 Norsoft pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★).



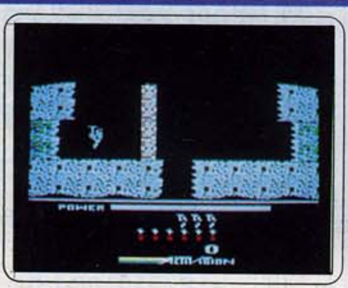
Melt down at Magalopolis : pour éviter la surchauffe de cette grande centrale nucléaire, il vous faudra désamorcer plus de cent cinquante chambres nucléaires et éviter la radio-activité. Arcade 100 % action sur un thème classique. (Disquette Cosmi pour *Atari 400* et *800*. Prix : B). Intérêt : ★★★).



Compilateur intégral : combinez la facilité du Basic et la rapidité du langage machine. Seules limitations, il ne faut pas changer les dimensions des tableaux en cours de programme et certaines instructions micro-drive ne sont pas compilables. (K7 Ere Informatique pour *Spectrum*. Prix : C. Intérêt : ★★★★★).



Salut l'artiste : les fonctions traditionnelles d'un bon logiciel de conception graphique : tracé, cercle, remplissage, pointillé, scrolling, texte, loupe, couleurs (2 à 16), complétées par l'échange de couleur qui modifie sélectivement certaines aires coloriées sans tout recopier (K7 Amsoft pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



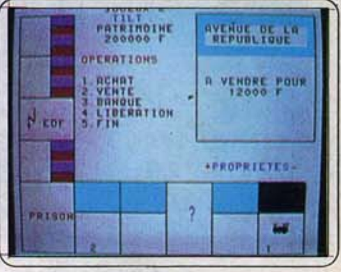
Hero : ce logiciel bien connu, où vous devez secourir de pauvres mineurs bloqués par des éboulements, est maintenant disponible sur *Apple II*. Les graphismes ont subi quelques améliorations mais restent encore très en deçà des possibilités de la machine. (Disquette Activision. Prix : D. Intérêt : ★★★★).



The Complete machine code Tutor : voici un excellent cours pour ceux qui désirent apprendre l'Assembleur Z 80. Le simulateur vous permettra de faire exécuter les instructions une à une, tandis que s'affichera la valeur des différents registres. (K7 New Generation Software pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★★★★★★).



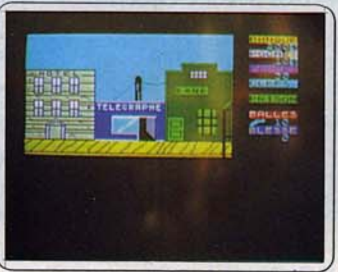
Pole Position : vous devez effectuer le plus de parcours possible en une minute et demie, tout en évitant de sortir de la route ou de percuter des voitures concurrentes. Le graphisme est de qualité mais les déplacements de la voiture un peu saccadés. (K7 Datasoft pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



Monopolic : version informatisée du monopoly qui n'apporte rien, bien au contraire. Seule innovation, la possibilité de jouer contre l'ordinateur ce qui n'a en soi aucun intérêt. Le jeu y perd toute sa saveur. Pour le même prix mieux vaut se racheter le modèle classique. (K7 Matra Datasystem pour *Alice*. Prix : B. Intérêt : ★).



Red arrows : un simulateur d'acrobaties aériennes, en solo ou au sein d'une formation. Les commandes, simplifiées, s'effectuent au joystick. Mais il faut un grand entraînement pour garder sa place dans la formation au cours des figures imposées. (K7 Database software pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



Carson city : c'est là que se cachent les six bandits qui ont volé votre bétail. Vous devrez interroger les habitants, en les payant au besoin, pour les retrouver, puis réussir à les mettre un à un en prison. Un bon jeu, original qui plaira aux amateurs de l'Ouest ! (K7 A.G.B. pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



Biorythmes : dans la vie il y a les jours « avec » et les jours « sans » tant au point de vue intellectuel et émotionnel que physique. Dans un couple tout l'intérêt est d'être en phase. Côté calcul *Biorythmes* s'avère à la hauteur. Moins côté interprétation. (K7 Answare pour *TO7* et *MO5*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



Brian Jacks Superstar Challenge : décidément tous les tubes passent sur *Amstrad*. Pas de surprises, les graphimes sont les mêmes que sur *Commodore* ainsi que les huit épreuves : canoé, pompes, natation, tir à l'arc, 100 mètres... Du travail en perspective pour votre poignet. (K7 Martech. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

117 AVENUE DE VILLIERS PARIS 17° TEL: 47 66 11 77

METRO PEREIRE. BUS 83 . Ouvert du lundi au samedi de 10h à 20h sans interruption et dimanche de 14h à 18h

AMSTRAD

CPC6128coul	**5690F**
CPC 664 coul	**4890F**
CPC 464 coul	**3790F**

K7 AMSTRAD

BEACH HEAD	120F
DATABASE	219F
DUN DARACH	120F
GHOST BUSTERS	120F
MANIC MINER	99F
MEURTRE A GRANDE VITESSE	180F
EXPLODING FIST	140F
PIPELINE II	120F
ROCKY HORROR	120F
SORCERY	109F
SUPER CHESS	120F
ALIEN 8	140F
RAID OVER MOSCOU	120F
POLE POSITION	120F
FIGHTER PILOT	120F

MSX

YAMAHA YIS	**1990F**
CANON V20	**1990F**
DRIVE 3,5 1M°	**3200F**
IMPR CANON	**1890F**

K7 MSX

PITFALL 2	129F
HERO	129F
BEAMRIDER	129F
BLAGGER	99F
BUCK ROGERS	149F
ASSEMBLEUR	169F
CLASSIC ADVENTURE	109F
CUBE BASIC	289F
DATABASE	259F
MSX FICHIERS	99F
FLIGHT 737	129F
FLIGHT SIMULATOR	129F
RETURN TO EDEN	169F
SORCERY	129F
THE HOBBIT	199F
RIVER RAID	130F
GHOST BUSTERS	130F
MANDRAGORE	239F
ZAXXON	169F
TABLEUR	290F
ICICLE WORKS	129F
LECTEUR K7 MSX	390F

CARTOUCHES MSX

ANTARTIC ADVENTURE	199F
ATLHETIC LAND	199F
KUNG FU	239F
TENNIS	239F
HYPER OLYMPIC 1	229F
HYPER OLYMPIC 2	229F
HYPER SPORT 1	229F
HYPER SPORT 2	229F
TIME PILOTE	199F
MOPIRANGER	229F
ROLLER BALL	229F
SUPER COBRA	229F
32K MSX	690F
MUSIC COMPOSER	420F
VOICING	420F
CAT	490F
EDDY 2	390F

2 JEUX MSX POUR 200Frs

SPACE INVADERS	CART
INDIANA	CART
TANK WAR	CART
SPACE BATTLE	CART
MONKEY KONG	CART
SPACE PANIC	CART
FLAK	CART
FRUIT SPLIT	CART

SINCLAIR

QL FRANCAIS	**6290F**
SPECTRUM + & 6 LOGICIELS	**1690 F**
SPECTRUM & 6 LOGICIELS	**1290 F**

ACCESSOIRES INFO

BTE 10 DISQ SFDD	**149F**
K7 INFO 20 MN	**10F**
PAR 10	**80F**
BOITE LISTING	**149F**
MONITEUR VERT	**990F**
MONITEUR CM15	**2590F**
MONITEUR CM14	**2890F**

APPLE

PROMOTION

JUMPMAN + TEMPLE OF APSHAi + CRUSHCRUMBLE

149Frs

LOGICIELS APPLE

F15 STRIKE EAGLE	450F
DESIGNER PENCIL	275F
GHOST BUSTER	275F
HERO	275F
MIND SHADOW	275F
MOVIE MAKER	590F
NEWSROOM	590F
PITFALL 2	275F
PISTOP 2	450F
7 CITIES OF GOLD	450F
SPY VS SPY	450F
ULTIMA 3	670F
SUMMER GAMES 2	490F

CBS

CONSOLE	**990F**
ADAM	**2990F**
ADAM + CONSOLE	**3890F**
UNITE DE DISQUETTE ADAM	**2990F**
ADAM + UNITE DE DISQUETTE	**4990F**
MULTI K7	**190F**

ACCESSOIRES CBS

K7 DIGITALE	**59F**
HIGH SCORE CBS	**79F**
RALLONGE JOYSTICK	**99F**
DOUBLEUR JOYSTICK	**99F**
RUBAN ADAM	**59F**

NOUVEAUTES COLECO CBS

2010	**350F**
ONE ON ONE	**350F**
SPY HUNTER	**350F**
TAPPER	**350F**
CHOPLIFTER	**350F**
BRAINSTRAIN	**350F**
MONKEY ACAD	**350F**

TOUTE LA GAMME COLECO DISPONIBLE POUR AUTRE TITRE TELEPHONER AU

47 66 11 77

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

117 AVENUE DE VILLIERS PARIS 17° TEL: 47 66 11 77

ATARI

520ST COMPLET	9890F
520ST COULEUR	PX NC
800 XL SECAM	990F
130 XE SECAM	1950F
DRIVE 1050	1950F
IMPR. 1029	2050F
LECT K7 1010	449F

PROMOTIONS!

800 XLS + LECT K7 + 5 LOGICIELS	1490F
800 XLS + LECT DISQ+ 8 LOGICIELS	3190F
130 XE + LECT K7 + 8 LOGICIELS	2590F
130 XE + LECT DISQ + 8 LOGICIELS	3990F
10 LOGICIELS + LECTEUR K7	690F
10 LOGICIELS + LECTEUR DISQ	2190F

LOGICIELS ATARI

PROMOTIONS 99FRS

SEA HORSE	K7/CART
BIG BIRD	K7/CART
COCONUT	K7/CART
MUSIC MADN	K7/CART
PEANUT PANIC	K7
FUN WITH ART	CART
JUMPMAN JR	CART
PITSTOP	CART
GATEWAY APSHAI	CART
JUMPMAN	K7/DISQ
KRAZY SHOOT OUT	CART
BOULDER&BOMBS	CART
MOUNTAIN KING	CART
TEMPLE OF APSHAI	K7/DISQ
CRUSH CRUMBLE	K7/DISQ
DRAGON OF PERN	DISQ

AIR RESCUE 1	D	290F
KARATEKA	D	450F
BEACH HEAD	D	189F
BLUE MAX 2001	D/K7	350F/149F
BOULDER DASH	D/C	199F/199F
CONAN	D	189F
CYTRON MASTER	D	290F
F 15 STRIKE	D/K7	199F/189F
FLIGHT SIMUL II	D	590F
RESCUE FRACTAL	D	450F
SPY VS SPY	D	450F
ULTIMA III	D	670F
TAPPER	D	390F
SPY HUNTER	D	390F
F.R.E.E	D	219F
DECATHLON	K7/C	159F/199F
HULK	D/K7	189F/109F
POLE POSITION	D/K7	199F/149F
ONE ON ONE	D/K7	420F/135F
SPACE SHUTT	K7/C	159F/199F

SOLO FLIGHT D/K7	210F/150F
BEAMRIDER C	199F
SUB COMMAND K7	90F
COLO CHESS K7	169F
FOOT C	199F
BLUE MAX D/K7	210F/120F
FORT APO K7	120F
TRAITEMENT DE TEXTE ATARI C	690F
MICROSOFT II C	590F
GHOST BUSTERS D	209F

COMMODORE

CBM64 SEC	2490F
CBM64 PAL	1890F
DRIVE 1541	2490F
LECTEUR K7	320F
IMPR 801	1990F
IMPR 803	1590F

PROMOTIONS

COMMODORE + 5 CARTOUCHES	1990F
LECTEUR DISQUETTE + 5 LOGICIELS	2590F
LECTEUR CASSETTE + 5 LOGICIELS	450F

LOGICIELS COMMODORE

PROMOTIONS 99FRS

SEA HORSE	DISQ/CART
BIG BIRD	CART
JUMPMAN	K7/DISQ
JUMPMAN JUNIOR	CART
PISTOP	CART
GATEWAY TO APSHAI	CART
CRUSH CRUMBLE	K7
PEANUT PANIC	CART
COCONUT	DISQ

BEACH HEAD2	K7	120F
SUMMER GAMES 2	D	189F
ROAD RACE	D	189F
KARATEKA	K7	135F
MAIL ORDER	D	450F
SKY FOX	D	189F
STANDING STONES	D	450F
RAID BUNGELING	K7	120F
EXPLODING FIST	K7	149F
TOUR DE FRANCE	K7	135F
MOVIE MAKER	D	590F
RACING DEST SET	D	189F
FIGHTER PILOT	K7	120F
PITSTOP 2	K7	120F
BOXING	K7	135F
LODE RUNNER	K7	139F
SOLO FLIGHT	K7	160F
TAPPER	K7	120F
F15 STRIKE	K7	139F
GHOSTBUSTERS	K7	120F
SKYFOX	K7	135F

NOMBREUX AUTRES LOGICIELS DISPONIBLES NOUS CONSULTER

Boderma

CREDIT CREG IMMEDIAT
FACILITES ELECTRON
CARTE BLEUE, AE, DC.

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à
ELECTRON 117 AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS

PROVINCE, BANLIEUE,
LIVREES EN 48H.
PARIS: POSS. 1H

TITRES:.........................	PRIX
....	....
....	....
....	....
....	....

TOTAL COMMANDE:.....................F
FRAIS DE PORT : +25F
FRAIS DE PORT MACHINE: +50F
CONTRE REMBOURSEMENT: +30F
TOTAL:...........F par cheque bancaire, ccp, mandat, ou contre remboursement.

NOM:..............................
PRENOM:.........................
ADRESSE:........................
....
CP:.........? TEL:..........
VILLE:............................
ORDINATEUR:.............

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois



CARNET DE SANTÉ

Docteur Knock

Adieu les carnets à bordure rose enluminés d'angelots pommelés ou l'on gardait précieusement la première dent de bébé ou la date de son BCG ; adieu les carnets de vaccinations illisibles à force d'être tamponnés. Answare et Thomson se chargent de jouer les nounous attentionnées voire les infirmières. *Carnet de santé* s'avère être votre viatique vers une vie adulte sans poliomyélite ou tétanos comme le témoin de votre passé organique. Tout y est, du périmètre cranien des premiers mois aux hospitalisations de la vingtième année en passant par la coqueluche des six ans et la dentition de l'adolescent. Seuls les modèles hors normes, géants, nains ou hydrocéphales, se retrouvent exclus de *Carnet de santé*.
La finalité : assurer un suivi médical de l'enfant à travers les âges avec une mise à jour continue et des modifications à la chaîne. Si la visualisation des résultats sous forme de courbes d'évolutions (poids, taille, périmètres crânien et thoracique) s'avère aisée, la lecture des instructions l'est moins. Quelques incrustations de textes blancs sur fond jaune sont du plus mauvais effet. Une seule lacune de taille à noter : le groupe sanguin et facteur rhésus.
Malgré quelques défauts, ce logiciel comble un grand vide. (Cassette Answare pour T07 et M05.)

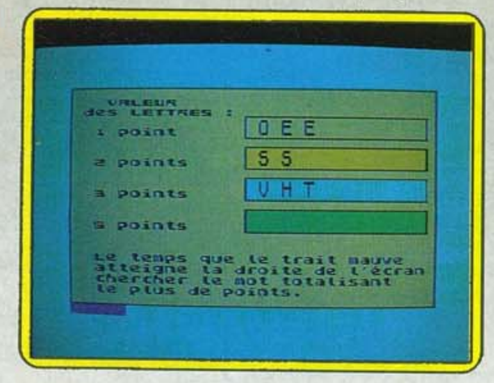
Les renseignements relatifs à d'autres versions n'ont pu être obtenus.

Type ________ ***Suivi médical***
Intérêt ________ ★★★★★
Graphisme ________ ★★★
Bruitage ________
Prix ________ ***B***

MICRO SAPIENS

Mot à mot

Au premier abord, ce jeu ressemble à l'un des très nombreux jeux d'arcade sans grande originalité. Vous devez guider votre bonhomme et lui faire ramasser les lettres jusqu'à concurrence de huit et cela sans vous faire toucher par l'horrible monstre qui vous poursuit. En cas de danger, utilisez donc la touche de téléportation qui vous transporte au hasard sur l'écran. Jusque-là, rien de bien passionnant. Mais les choses vont changer du tout au tout dans la seconde partie. En effet, vous êtes alors convié à former, en quarante secondes, le mot le plus long possible et rapportant le plus de points, celà avec les différentes lettres que vous avez réussi à ramasser. L'ordinateur cherche lui aussi. Ce laps de temps écoulé, les deux mots trouvés sont comparés. Si celui qui avait la main a trouvé le mot rapportant le plus, il gagne la valeur de ce mot. Si en revanche son adversaire trouve mieux que lui, il marque la différence des valeurs des deux mots. Le programme



connaît la plupart des mots du Petit Larousse 1985 et du Flammarion ! L'ordinateur dispose de cinq niveaux de jeu. Autant il est facile de le battre au niveau 1, autant au niveau 5 cela relève vraiment de la gageure. Un bon programme, pour un à quatre joueurs, vraiment original. (Cassette Ere Informatique, pour *Spectrum*).

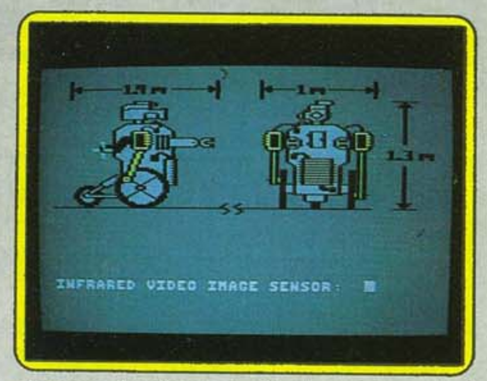
Les renseignements relatifs à d'autres versions n'ont pu être obtenus.

Type ________ ***réflexion et action***
Intérêt ________ ★★★★★
Graphisme ________ ★★★
Bruitage ________ ★★★
Prix ________ ***B***

HACKER

Enigmatique

Logon, *please.* Rassurez-vous ce n'est pas une erreur d'impression mais le point de départ de vos aventures. Attachez vos ceintures pour un voyage en terrain inconnu, déroutant mais très, très exitant. Conseil préliminaire : installez vous confortablement, des vivres à vos côtés et du temps devant vous, ce jeu vous prendra et ne vous lâchera plus.
Au départ était le Logon. C'est le brouillard complet aucune indication, aucun livret ne sont là pour vous éclairer. A partir de maintenant ne comptez plus que sur vous-même et sur votre curiosité insassiable. La petite histoire ne vous dira rien de plus si ce n'est vous mettre en condition et aiguiser votre appétit. La nuit est déjà bien avancée et vous avez travaillé tard sur votre ordinateur. A la suite d'une erreur des mots énigmatiques apparaissent sur votre écran. Heureu-



sement l'ordinateur vient rapidement à votre secours et vous donne le mot de passe : *location of test site.* A vos joysticks : il s'agit d'activer les « Subterranean remote unit » en alignant le laser sur les différentes parties de leurs anatomies.
Une fois ce test diagnostic terminé une carte du monde apparaît sur l'écran, à vous de déterminer les fuseaux horaires. A partir de maintenant vous êtes partie prenante de l'opération Magma. La combinaison habile de la température de surface et du magma assure une énergie illimitée et par là même la domination du monde. Mais ce terrible secret est passé dans les mains de l'ennemi et il faut à tout prix retrouver les espions et les soudoyer avant que la moindre preuve parvienne aux agents fédéraux. Je n'en dirai pas plus si ce n'est qu'il faut se méfier des satellites de sécurité. Si vous ne leur fournissez pas d'informations satisfaisantes sur le nom de votre compagnie ils sauront vous mettre au pas. Ce nouveau logiciel d'Activision inaugure un nouveau type de jeu qui demande plus au candidat. A vous de relever le défi et de percer le mystère de cette aventure « définitive ».
Un jeu qui ne peut laisser indifférent. (Cassette et disquette Activision pour *Commodore 64, Sinclair, Amstrad et Atari*).

N'existe que dans ces versions.
Aucune autre extension prévue.

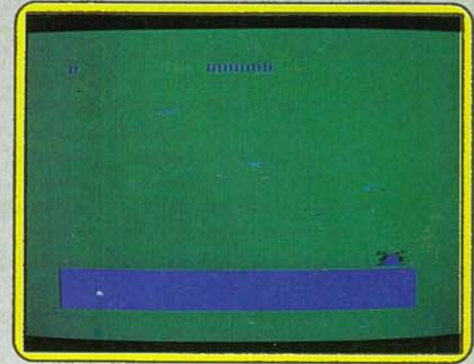
Type ________ ***recherche stratégique***
Intérêt ________ ★★★★★
Graphisme ________ ★★★★
Bruitage ________ ★★★
Prix ________ ***Cassette B Disquette C***

DEVIL ASSAULT

Place forte

Votre base est le point de mire des ennemis qui vont tout tenter pour l'investir. Armé de votre seul canon, il vous faut repousser les assauts successifs. Ce seront d'abord des chauves-souris vampires qui chercheront à vous arroser d'huile bouillante. Puis vous aurez à affronter des vagues de robots détruisant tout sur leur passage. La dernière vague est plus parti-

culière par ses déplacements mais tout aussi dangereuse. Puis vous recommencerez le cycle face à des adversaires toujours plus nombreux et dangereux. La manette



de jeu répond bien. En revanche les décors sont vraiment trop sommaires et l'action beaucoup trop répétitive. A réserver donc aux acharnés de la gachette. (Cassette Microdeal pour *Dragon 32*).

Les renseignements relatifs à d'autres versions n'ont pu être obtenus.

Type	***action***
Intérêt	★★★
Graphisme	★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

THE ROCKY HORROR SHOW

Pétrifiant

Vous avez appris que votre compagne a été capturée par l'abominable Dr. Frank-n-Furter. Celui-ci a mis en action la diabolique machine Médusa, qui doit la transformer en pierre. Votre unique espoir est de réactiver l'appareil « dé-Médusa » seul capable de contrecarrer les effets de la



pétrification. Mais Frankie a démonté cette machine et a disséminé les différentes pièces qui la constituent dans les nombreuses salles de son château. De plus, vous êtes pressé par le temps, car le château est en fait un vaisseau spatial et le compte à rebours est commencé. Frankie est entouré de plusieurs amis. Riff-Raff est un maître d'hôtel maniaco-dépressif ; Magenta une domestique et la sœur de Riff-Raff ; Columbia une groupie ; Rocky Horror une de ses créations. Quant à Eddie, c'est une expérimentation ratée, mise en hibernation. Mais elle tend à se dégeler de temps en temps et le processus demande à être réactivé. C'est aussi un ami de Columbia et un roc- ▶

ker. Ces personnages n'en veulent pas tous à votre vie, mais il vous feront au moins perdre du temps. Vous ne pouvez transporter qu'une pièce de la « dé-Médusa » à la fois. Apportez-là près de l'endroit où votre compagne est tenue captive, c'est-à-dire derrière le grand rideau d'une des salles du rez-de-chaussée. Les clés que vous trouverez vous permettront d'ouvrir les portes. Un bon conseil, ne restez pas près de la chambre à coucher quand Frankie est dans les parages. Ce jeu amusant est servi par des graphismes absolument remarquables. (K7 C.R.L., pour *Spectrum 48 K*).

Les renseignements relatifs à d'autres versions n'ont pu être obtenus.

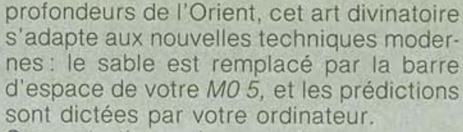
Type	action
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B



GÉOMANCIE

Art divinatoire

C'est en alignant dans le sable des rangées de petits trous à l'aide du doigt que se pratiquait autrefois la géomancie. Venu des



profondeurs de l'Orient, cet art divinatoire s'adapte aux nouvelles techniques modernes : le sable est remplacé par la barre d'espace de votre *MO 5,* et les prédictions sont dictées par votre ordinateur.

Concentration... La question qui vous obsède depuis longtemps doit seule occuper votre esprit. Le majeur pianote sur le clavier, les quinze « maisons » sont maintenant habitées. Le peuple, la fortune, le père ou le juge, l'interprétation reste à faire. Réservé aux spécialistes de l'occulte, ce logiciel décevra les non-initiés.

Malgré la précision des graphiques et les explications fournies par l'ordinateur, la présence d'un « Maître » reste indispensable, faute de quoi vous serez amené à jouer sur les mots. (K7 Norsoft pour *MO 5*).

N'existe que dans cette version. Aucune extension prévue.

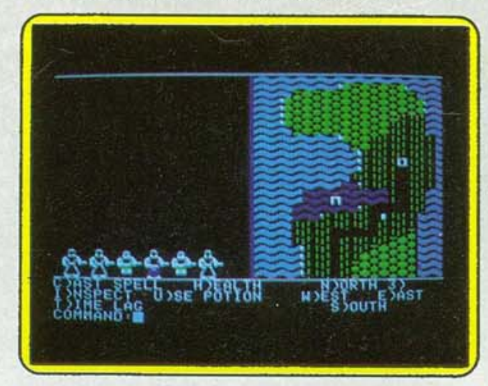
Type	art divinatoire
Intérêt	★★★
Graphisme	★★★
Bruitage	
Prix	B

PHANTASIE

Vaincre ou mourir

Jusqu'à présent, les amateurs de jeux de rôle sur ordinateurs se divisaient en deux clans : les mordus d'*Ultima* et les fanatiques de *Sorcellerie*. *Phantasie* pourrait bien réconcilier la plupart d'entre eux. Depuis des années, l'île de Gelnor est sous la coupe du Chevalier Noir, qui terrorise et pressure ses habitants.

A la tête de votre équipe composée de six personnages, vous allez tenter de désagréger sa puissance et, tant qu'à faire, de sortir riche et puissant de cette aventure. Vos personnages pourront appartenir à des

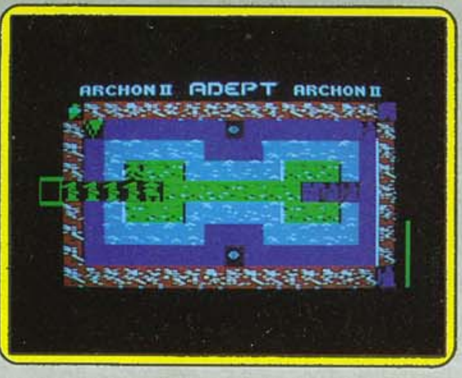


races et des professions très différentes. Les aventuriers sont déjà complètement équipés au départ, aussi n'aurez-vous pas à vous en préoccuper. En revanche, par la suite, lorsque vous vous serez procuré un peu d'argent, il faudra faire attention aux armes que vous achèterez car votre personnage devra être à même d'utiliser force et adresse. Le choix du matériel est assez important puisque l'armurier dispose de quarante armures et cent armes différentes. Pour les sorts que pourront lancer certains de vos personnages, c'est la même profusion (cinquante-quatre sorts différents). Mais il est bien évident que vous ne

pourrez accéder à l'ensemble que lorsque vous aurez acquis suffisamment d'expérience grâce aux points obtenus dans les aventures. En extérieur, la représentation se rapproche de celle d'*Ultima*. Dans les donjons en revanche, le plan se dessine au fur et à mesure de votre progression. Le déroulement des combats s'apparente presque exactement à celui de *Sorcellerie*. Un bon jeu de rôle, mais les graphismes sont vraiment trop simplistes. (Disquette S.S.I. pour *Apple II*).

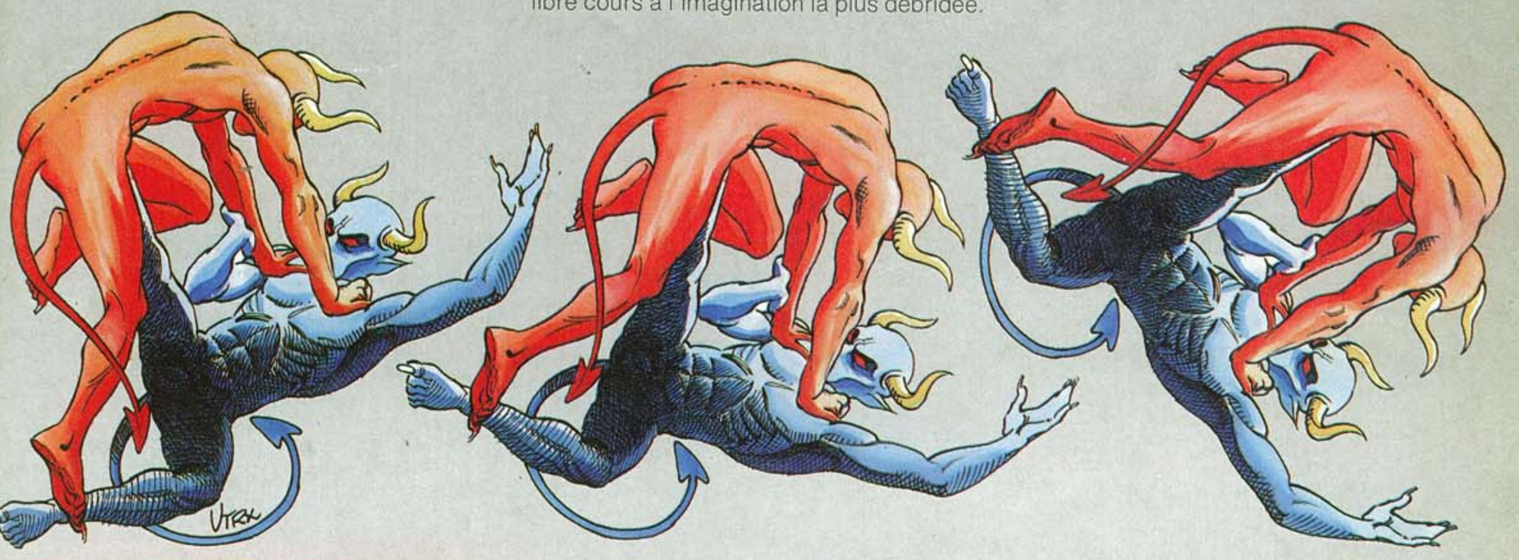
Les renseignements relatifs à d'autres versions n'ont pu être obtenus.

Type	***jeu de rôle***
Intérêt	★★★★★★
Graphisme	★★★
Bruitage	★★★
Prix	***F***



il y a fort à parier que vous ne parviendrez pas à battre l'ordinateur même en sélectionnant le handicap qui vous favorise le plus. Un splendide jeu de stratégie laissant libre cours à l'imagination la plus débridée.

marsupilami vient de débarquer dans un monde étrange où prime la folie. Sautant de plates-formes en escaliers mécaniques, assailli par une multitude de « gouls » et autres créatures ravissantes, c'est sur deux ressorts bien huilés que vous traverserez les nombreux tableaux de ce jeu d'arcade. Mais attention, les murs de briques s'effritent sous vos pas ; s'il n'est pas d'endroits inaccessibles, la route à suivre n'est jamais évidente. Thing ne meurt ni de faim, ni de fatigue. Mais si sa réserve d'huile s'épuise, ce sont ses ressorts qui se casseront bien vite ! A l'aide des neuf messages cachés dans les galeries, peut-être réussirez-vous à tuer le lutin et à ressortir vivant de cette aventure. Un logiciel qui ne laisse aucun répit. (K7 Micro projets pour *C 64*).



ADEPT

L'ordre et le chaos

Tous ceux qui ont aimé *Archon* (*Tilt* n° 17) vont pouvoir se régaler avec la suite : *Adept*. Deux camps sont en présence, l'Ordre et le Chaos. Le plateau de jeu se compose de quatre zones représentant chacune des éléments : feu, air, eau et terre. Chaque camp dispose au départ de quatre magiciens. Le but du jeu est de contrôler six points stratégiques, mais vous pouvez gagner aussi en remportant la bataille de l'Apocalypse ou en détruisant tous les personnages de votre adversaire. A chaque tour, vous choisirez de déplacer un personnage ou de lui faire lancer un sort. Entre autres sorts, il en est un capital : « summon ». Il appelle en effet élémentaires ou démons pour vous aider.

Dès que deux créatures de camps opposés se retrouvent sur une même case, un combat style arcade a lieu. Mais l'issue de ce combat dépend tout autant de votre adresse que de vore habileté stratégique. Ainsi, les élémentaires ne combattent correctement que s'ils se trouvent dans un milieu qui n'est pas l'opposé du leur. Chaque élémentaire et démon a ses points forts et faibles et il faut donc en tenir compte lorsque vous attaquez une case. Au début,

Seul petit reproche, le graphisme des figures est un peu confus. Un must. (Disquette Electronic Arts, pour *Apple II*).

Les renseignements relatifs à d'autres versions n'ont pu être obtenus.

Type	***stratégie et action***
Intérêt	★★★★★★
Graphisme	★★★
Bruitage	★★★
Prix	***F***

THING ON A SPRING

Un monde en folie

A mi-chemin entre le singe et la sauterelle, Thing ne manque pas de ressort. Pour s'opposer au lutin diabolique, ce charmant

Aucune comptabilité avec d'autres machines.

Type	***arcade***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

PAWS

Comme chien et chat !

La vie de chat n'est pas rose tous les jours, surtout si l'on est père de famille et que l'on doit s'occuper de dix chatons turbulents. Par comble de malchance, vous aurez aussi à redouter Billy, le Bulldog et sa bande. Si ce dernier réussit à réunir vingt-quatre chiens, c'en sera fini de vous, de vos enfants et de votre maison.

Deux stratégies complètement différentes pourront être utilisées : vous essayez de détruire tous les chiens que vous rencontrez pour contrer la réunion du nombre fatidique, ou au contraire, vous devez les prendre de vitesse, retrouver et ramener tous vos chatons en sécurité chez vous. Vous disposez de plusieurs armes contre les chiens. Si votre résistance est suffisante, vous pouvez dispóser de balles à lancer contre eux. Vous pouvez aussi marquer vos traces avec une drogue qui les paralyse durant quelques secondes. Enfin, en cas de ▶



nécessité absolue, il vous est possible de tenter un combat « à pattes nues », mais cela vous demandera alors beaucoup d'énergie pour en sortir vainqueur. Le plan vous aide à localiser vos chatons et votre maison. N'hésitez-pas à en faire un usage fréquent. Sur votre trajet, vous trouvez nourriture, boisson et objets magiques indispensables à votre bonne forme. Ce jeu offre, ce qui est rare pour un jeu d'action, la possibilité de sauvegarder la partie à tout moment. Au total, un bon jeu, servi par des graphismes agréables et un thème nouveau. (K7 Artic, pour *Spectrum*).

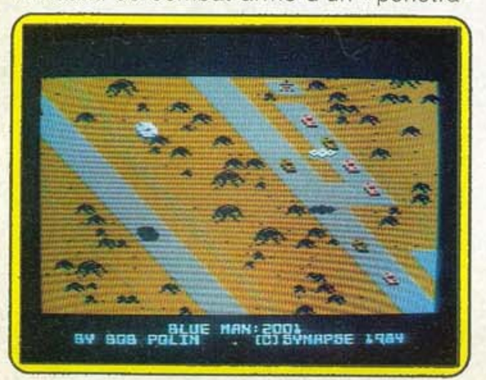
Les renseignements relatifs à d'autres versions n'ont pu être obtenus.

Type	***action***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

BLUE MAX 2001

Espace vital

Quand on a fait un hit on s'accroche ; dans la micro-informatique comme ailleurs. Après *Blue Max*, voici, le fils de Blue Max que, pour des raisons de déontologie, on trouve dans le commerce sous le nom de *Blue Max 2001*. Fini les péripéties de la guerre de 14-18, et les casques à pointes, *2001* nous propulse en pleine science fiction. Les méchants, il en faut toujours, portent le nom lugubre et imprononçable de Furxx. Comme leurs sinistres prédécesseurs, leur soif d'espace vital est sans limite. Après avoir asservi les habitants de la base Gamma IV, ils menacent d'envahir toutes les colonies terrestres. En bon descendant de Blue Max, votre sang ne fait qu'un tour. Vous vous installez à bord de votre vaisseau de combat armé d'un « pénétrateur gravonique » (qu'est ce que l'on ne va pas inventer) et de bombes dévastatrices, avec un seul but : détruire les installations (véhicules, usines, système de défense) ennemies. Pour corser l'affaire vous devez également atteindre deux cibles très spéciales en forme de cœur (générateur de bouclier) et de disque (séquençeur). Votre progression en dépend. Comme de bien entendu des soucoupes-coquille Saint-Jacques ou mur de briques vous canardent tandis que le niveau de votre jauge de kérosène et de puissance gravonique baisse à grande vitesse. Les lâchers de bombes et tirs de mitrailleuse en rase-mottes deviennent de plus en plus acrobatiques. Pas de panique, un « R » rouge s'affiche à l'écran, vous arrivez à proximité de stocks laissés par les rebelles. Un atterrissage s'impose. Si côté scénario, *Blue Max 2001* sent un peu le « réchauffé », côté pratique, il s'avère plutôt agréable. *Scrolling* sidérant, décor de savane africaine, ombres portées des vaisseaux, commandes rapides et possibilité de jeu étonnamment vastes. Max Chatworth IX serait-il plus fort que son illustre ancêtre ? (Cassette et disquette Synapse Software pour *Atari 400/800 XL* et *CBM 64*).





N'existe que dans ces versions.

Type	***arcade***
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***Disquette D, Cassette B***

THE E FACTOR

Raid dans l'espace

Le facteur « E », c'est bien entendu le facteur « énergie » indispensable à la survie de ce secteur intergalactique. Dans l'astronef, l'œil fixé sur le cockpit, vous devez approvisionner sans tarder les quatre principales planètes avoisinantes. Hélas, vu sa grande radio activité, vous n'avez pu charger à votre bord le bloc énergétique que l'on vous a confié. Tracté par champ magnétique, ce dernier reste dans votre sillage. Une pression sur la gâchette du joystick, et il se rapproche du vaisseau. Mais attention, ne le laissez pas vous toucher... Vous seriez immédiatement détruit. Pour ce grand raid dans l'espace, le slalom entre astéroïdes, mines et vaisseaux ennemis est donc d'une difficulté double. En fait vous devez manœuvrer deux appareils simultanément. Un coup d'œil sur le radar, les conditions d'accès sont plus ou moins favorables selon la route choisie. Mais quand il faut se battre, la lutte est chaude. Les vaisseaux Mandrogor, par exemple, attaquent sans merci votre chargement et seul votre astronef peut les détruire. Calculez la trajectoire, modifiez votre force d'attraction et votre vitesse et n'hésitez pas à plonger dans l'hyper-espace en cas de grave danger. Avec quatre niveaux de difficulté, *The E Factor* fait preuve d'une grande vitalité basée sur l'adresse et le sang froid. (Disquette Cosmi pour *Atari 400* et *800*).



Les renseignements relatifs à d'autres versions n'ont pu être obtenus.

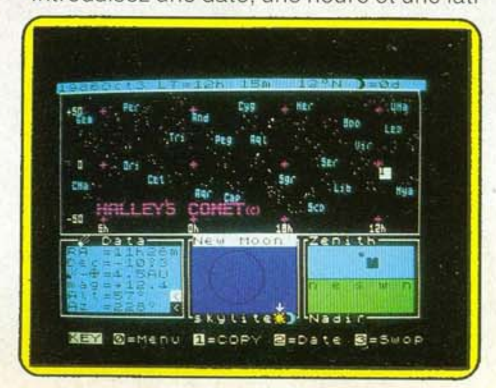
Type	***action***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***Cassette B, Disquette B***

HALLEY'S COMET II

Poussière d'étoile

Ne ratez pas le rendez-vous de novembre et de mars, la queue de la comète Halley va balayer la terre...*Halley's Comet II* se révèle un véritable outil de travail professionnel. Epoustouflant. Dix écrans interactifs et animés permettent de suivre pas à pas les étapes de son orbite sur soixante-seize années, de prendre connaissance des heures de visibilité de janvier 84 à décembre 86 à la latitude 50 °N (Grande-Bretagne) et 30 °S (Australie). Le plus impressionnant est encore à venir.

Introduisez une date, une heure et une lati-



tude et la position de la comète au sein des constellations de la voute céleste (complétée d'informations sur le soleil et la lune), s'affiche sur l'écran. Comme si vous y étiez. Une légère pression sur une touche, et vous découvrez l'horizon local inscruté de planètes. La couleur du ciel indique s'il fait suffisamment sombre pour distinguer la comète. Un logiciel « trapu » qui, s'il brille pas sa simplicité d'utilisation, demeure assez hermétique aux néophytes. L'ensemble reste assez austère. On aimerait un peu moins de performances techniques et un peu plus de texte explicatif. (Cassette Eclipse Software pour *Spectrum 48 K*).

Les renseignements relatifs à d'autres versions n'ont pu être obtenus.

Type ____ ***astronomie***
Intérêt ____ ★★★★★
Graphisme ____ ★★★★
Bruitage ____ –
Prix ____

HARD HAT MACK

Saute qui peut !

« A working class heroe is something to be » chantait John Lennon. C'est chose faite depuis longtemps avec *Hard hat Mack*. Ne soupirez pas, ce logiciel est la crème de la crème, le champion toutes catégories du saute palier. Il mérite largement son adaptation sur *Amstrad*. Si le son est moins bon que sur le *Commodore 64*, le graphisme n'a rien à lui envier.

« Mac chapeau dur » n'est pas un mou. Il virevolte, saute et construit sans répit dans un univers hostile. Ses pincipaux ennemis sont : la gravité, l'abominable Osha et les innommables « vandals ». Le jeu est placé sous le signe du trois, le candidat dispose de trois vies. Mais pour les génies de la poutrelle, d'autres niveaux s'offrent à leur agilité. Le gratte ciel s'élève indéfiniment comme le haricot de la fable.

Au premier niveau, il s'agit de colmater les brèches des poutres métalliques puis de les consolider avec le pistolet à rivets. Vous progressez de poutre en poutre à l'aide d'échelles, de l'ascenseur (sifflez, il apparaît) ou du trampoline à ressorts, de loin le plus stimulant. Ensuite il faut ramasser le maximum de boîtes à outils. Le mauvais ouvrier a toujours de mauvais outils mais la quantité aide toujours. Dernière étape, vous approvisionnez une machine à rivets vorace qui n'hésite pas à vous broyer avec le reste. Treuils, tapis roulants et tremplins en tous genres seront vos fidéles amis. Collectez tous les objets sur votre parcours pour obtenir des bonus, à 7 000 points une vie supplémentaire vous est accordée. Maître de chantier aguerri à tous les dangers vous accéderez au rang de « cheville ouvrière » de la grande métropolis de demain. La vie est dure mais, comme dit la notice, la bière n'en sera que meilleure. Comme tous les jeux d'escalade, *Hard Hat Mack* n'est pas d'un intellectualisme échevelé. Il est en revanche rapide et amusant. Ne boudons pas notre plaisir. (K7 Ariolasoft pour *Amstrad* et *C64*)

Les renseignements relatifs à d'autres versions n'ont pu être obtenus.

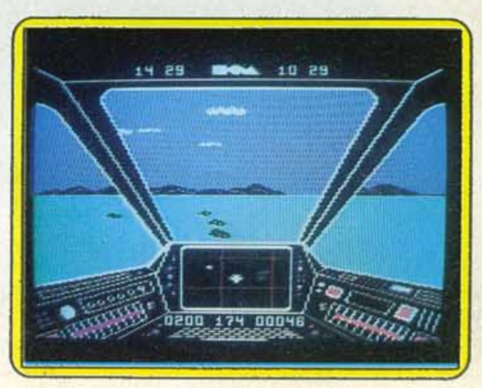
Type ____ ***action***
Intérêt ____ ★★★★★
Graphisme ____ ★★★★
Bruitage ____ ★★★
Prix ____ ***B***

SKYFOX

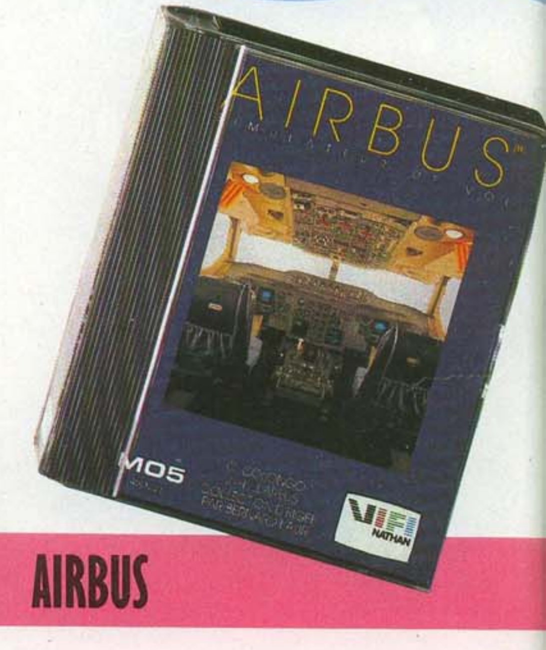
Combat aérien

Le Skyfox est un avion de combat étonnant. sa puissance, sa maniabilité et son armement en font une arme de guerre redoutable. Car ici, il s'agit bien de guerre : un combat des plus mouvementés où vous allez tenir le rôle principal. Vous êtes le seul pilote capable d'enrayer la machine adverse composée de tanks, jets de combats et avions porteurs. Avant de prendre votre envol, une carte détaillée vous précise les positions ennemies : votre base de ravitaillement et vos installations militaires sont déjà encerclées. Les avions porteurs ont déchargé leurs tanks et ceux-ci font route vers les points stratégiques de votre défense. Dès lors, le combat va se dérouler selon deux aspects différents : le vol en basse altitude tout d'abord où vous devez détruire les chars et l'aviation lourde.

Sur le « zoom » de votre radar, l'ennemi est repéré. Poussez les gaz, voici déjà une dizaine de blindés. Dans un piqué vertigineux, la main crispée sur le déclencheur de vos mitrailleuses, tâchez de conserver le cap. Le graphisme est superbe. En trois dimensions, les tanks surgissent à l'horizon et le feu nourri de leurs canons se double du tir très précis de la force aérienne. Un missile autoguidé et l'appareil ennemi explose. Mais reprenez de l'altitude. Le scanner indique une attaque en haute altitude. Passé la barrière des nuages, c'est dans un ciel clair que la lutte continue, dans une animation superbe. La précision du vol et le réalisme du décor autorisent toutes les ▶

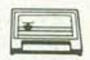


IL A CHOISI AIRBUS:
"ÇA PLANE POUR MOI."



AIRBUS

Enfin, un véritable simulateur de vol conçu par des spécialistes de l'aéronautique.
Apprenez à analyser les données de votre tableau de bord.
Décollez et découvrez les sensations d'un pilote de ligne.
Un manuel de 128 pages, véritable cours de navigation aérienne, sera à vos côtés pour vous aider.

MO5 – TO7 THOMSON 



C'est par une sélection rigoureuse de ses logiciels que VIFI s'est imposé en leader. Créés et réalisés par des professionnels de l'enseignement, du jeu ou de l'entreprise, les logiciels VIFI apportent un nouveau souffle à la micro. Avec chaque semaine des nouveautés, VIFI renouvelle en permanence votre passion informatique. Les logiciels VIFI sont conçus pour plus de 10 micro-ordinateurs.

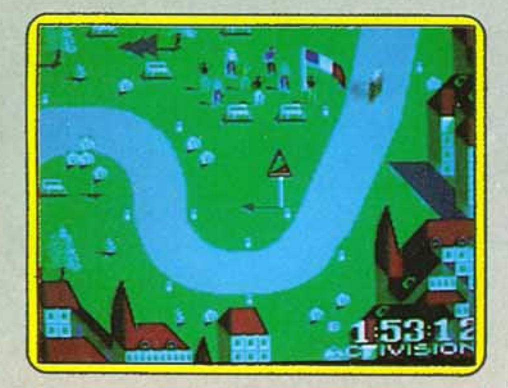
Pour obtenir le catalogue complet des logiciels VIFI, adressez-vous à votre revendeur le plus proche ou à VIFI International - 21, bd Poissonnière, 75002 Paris.

L'EXPÉRIENCE ET L'EXIGENCE

stratégies. Selon quatorze scénarios, *Skyfox* vous laisse choisir la difficulté et la « richesse » de votre mission. Cocktail subtil de wargame et d'action, un logiciel qui vous fera frissonner. (Disquette ECA pour *C 64* et *C 128*).

Compatible Apple en disquette, prix non communiqué.

Type _______________ ***simulateur de guerre***
Intérêt _______________ ★★★★★
Graphisme _______________ ★★★★★
Bruitage _______________ ★★★★
Prix _______________ ***B***



TOUR DE FRANCE

A bicyclette...

Etes-vous prêt à courir le Tour de France ? Avec ses seize étapes et son public toujours plus enthousiaste, cette épreuve cycliste est exténuante, non pas pour les jambes mais pour les poignets ! Le joystick bien en main, poussez à gauche, poussez à droite... C'est parti. Maillot rouge ou jaune, c'est un nouveau Hinault qui s'élance sur la route du Tour. Le paysage est superbe. En trois dimensions, la route traverse vallées et reliefs. Sous les acclamations d'un public réjoui, négociez les virages et gardez vos forces pour les étapes de montagne. Le vélo se dirige entièrement au joystick. Bouton pressé, ce dernier actionne la direction. D'une pression sur l'avant, vous passez au palier de grande vitesse, idéale pour le terrain plat. Tandis que le chronomètre enregistre vos performances, sa couleur témoigne de votre talent. Bleu pour les fonceurs, rouge pour les touristes ! Ne rasez pas de trop près la bordure de la route. Une chûte entraîne une perte de temps considérable. N'est pas champion qui veut !

Ce logiciel est particulièrement soigné, tant au niveau du graphisme que dans la subtilité du maniement des pédales. Le relief des routes, indiqué sur les panneaux qui jalonnent la piste et la pluralité des étapes font de cette simulation sportive une véritable épreuve d'endurance. (K7 Activision pour *C 64* et *C 128*).

Les renseignements concernant les versions pour d'autres ordinateurs n'ont pu être obtenus.

Type _______________ ***simulation sportive***
Intérêt _______________ ★★★★★
Graphisme _______________ ★★★★★
Bruitage _______________ ★★★
Prix _______________ ***B***

ROAD RACE

Conduite sportive

Road Race, c'est la course automobile dans toute sa splendeur. Pour parcourir les Etats Unis de la côte Ouest à la côte Est, ce logiciel vous propose une quinzaine d'étapes toutes plus ardues les unes que les autres. Votre moteur tourne, la jauge d'essence est à son maximum. La gachette du joystick déclenche l'accélération du bolide. Au régime moteur de 9 000 tours/minute, il est temps de passer la seconde... Ce n'est qu'après avoir enclenché la quatrième vitesse que vous pourrez doubler vos concurrents et vous imposer dans la course. La voiture répond de façon très précise au maniement du joystick. Les freinages font crisser les pneus et les accélérations décoiffent ! Mais attention, consommation et conduite sportive ne vont pas de pair et vous voilà vite en panne sur le bas-côté. Les postes d'essence jalonnent la route tout les cent soixante kilomètres. On peut de même y réparer un moteur explosé par surchauffe ou, pourquoi pas, s'y reposer un brin.

Quoi qu'il en soit, si vous ne les atteignez pas à temps, vous devrez pousser votre véhicule par pressions successives de la gâchette ! Ajoutons à cela de nombreux contrôles radar, des conditions météorologiques désastreuses, des routes encore en construction et l'implacable chronomètre... Les étapes se succèdent mais ne se ressemblent pas. L'animation est en tout point réussie, tant pour



l'action que pour le graphisme. Un seul défaut, les accidents ne sont jamais mortels et vous pouvez tout à loisir utiliser les talus pour doubler. (Cassette et disquette Activision pour *C 64* et *C 128*).

Les renseignements relatifs à d'autres versions n'ont pu être obtenus.

Type _______________ ***course automobile***
Intérêt _______________ ★★★★★
Graphisme _______________ ★★★★★
Bruitage _______________ ★★★★★
Prix _______________ ***Cassette et disquette B***



INTERNATIONAL TENNIS

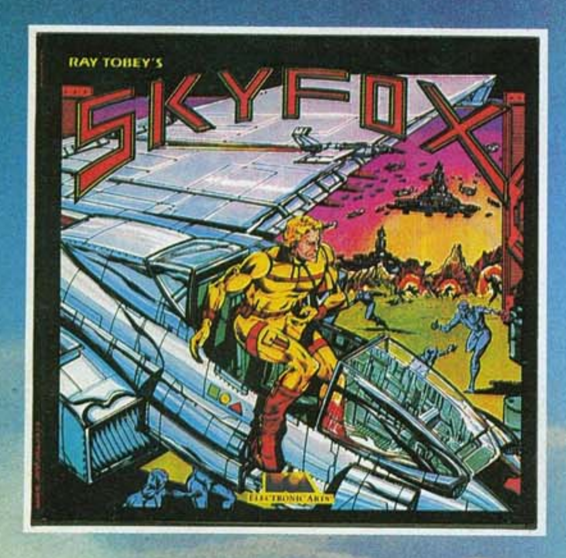
Balle de match

Sous les acclamations d'une foule déchaînée, vous allez disputer un match de tennis en trois sets sur les courts de Wimbledon. Les joueurs courent allégrement selon les huit directions et le terrain, vu de côté, occupe tout l'écran. L'animation graphique est simple, sa précision parfois douteuse... En effet, la vision perpendiculaire du court ne facilite pas la mise en place des joueurs et les raquettes inexpérimentées brassent plus souvent l'air qu'elles ne frappent la balle ! Seule l'ombre de cette dernière peut en fait vous aider à vous positionner. Les renvois, quant à eux, sont très précis : la ▶

ariolasoft

PRÉSENTE

SKYFOX



- 15 scénarios différents
- 5 niveaux de difficultés
- 1 graphisme exceptionnel (photos d'écran)





Disponible:
en cassette ou disquette pour Commodore C64/128,
en disquette pour Apple,
en cassette pour Amstrad*
* (bientôt disponible).



RACING DESTRUCTION SET*



KARATEKA



STEALTH



THE CASTLES OF DOCTOR CREEP

Disponible :
en cassette pour Commodore 64/128,
*et en disquette pour Comodore 64/128

PROMOPRESS



Brøderbund Software

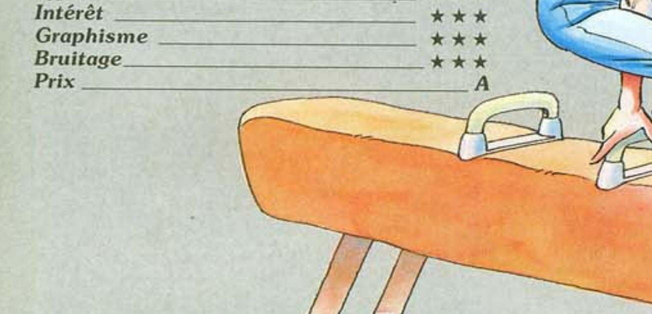
ariolasoft

Z.I. DU COUDRAY - 14, AVENUE ALBERT-EINSTEIN
93155 LE BLANC-MESNIL - TÉL.: 865.14.24 - TÉLEX: 213 116 F.

direction et la puissance du tir se modulent de façon satisfaisante et il est toujours possible de surprendre l'adversaire. En ce qui concerne le jeu contre l'ordinateur, vous dosez votre effort en fonction des niveaux de difficulté. Bien que le match présente alors des possibilités de jeu fort intéressantes, l'ensemble manque quelque peu de vivacité. *International Tennis* est un logiciel efficace qui ne peut cependant rivaliser avec les « grands » de sa catégorie. (Cassette Commodore pour *C 64*).

Ce programme n'est disponible sur aucune autre machine.

Type	***tennis***
Intérêt	★★★
Graphisme	★★★
Bruitage	★★★
Prix	***A***





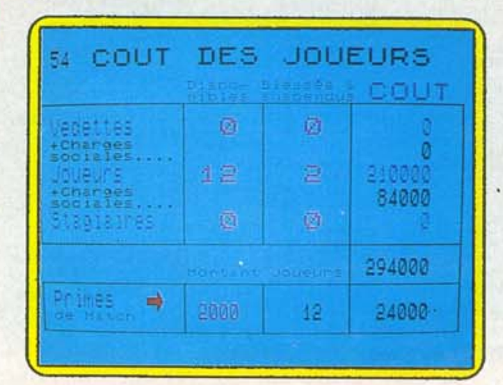
HYPER SPORTS

A bout de souffle...

Vous allez vous engager dans une série de six compétitions sportives successives. Mais ici, il vous faudra parvenir au moins à vous qualifier pour pouvoir disputer l'épreuve suivante.
La première épreuve est le 100 mètres nage libre. Les stakhanovistes du joystick pourront y réussir de belles performances, pour peu qu'ils n'oublient pas de respirer de temps en temps. Le tir au pigeon d'argile est encore assez facile. Il suffit d'attendre que la cible entre dans l'une de vos mires et de tirer à ce moment, du bon côté bien sûr. Le cheval d'arçon est déjà plus complexe. Vous devez prendre votre élan, sauter sur le tremplin le plus près possible de son extrémité, atteindre le cheval d'arçon en prenant votre appui verticalement sur les mains et effectuer ensuite le plus de sauts périlleux possibles, en essayant, tant que faire se peut, de retomber sur vos pieds et non sur la tête (les cachets d'aspirine ne sont pas vendus avec le programme). Pour le tir à l'arc, la cible se déplace à vitesse variable et la hauteur du tir dépend de la durée d'appui sur la touche « feu ». Sacrifiez votre premier carquois pour vous régler, ce qui vous permettra ensuite de peut-être vous qualifier. Dans le triple saut, vous devez prendre votre appel le plus près possible de la ligne de saut et effectuer vos trois bonds en vous libérant à chaque fois avec un angle le plus proche possible de 45 degrés. L'haltérophilie redonnera la main aux agités de la manette de jeu. Une simulation difficile et bien réalisée. (K7 Imagine, pour *Spectrum 48 K*).

Les renseignements sur d'autres versions n'ont pu être obtenus.

Type	***simulation de sports***
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B***



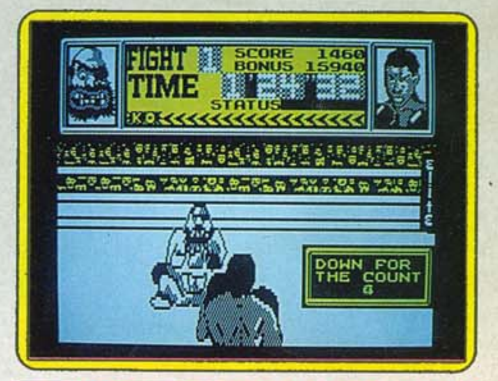
CLUB DE FOOT

Fric et foot

Le foot tient beaucoup de l'iceberg. Le clinquant, le visible, entendre des hurlements de foules aux exploits de Platini, ne représente qu'une part infime de l'entreprise. Aussi indispensable que l'entraineur ou les joueurs est le manager. Qu'on ne se leurre pas, l'avenir d'une équipe repose sur ses épaules... en l'occurence les vôtres. Vous êtes dirigeant d'un club pour une saison soit six matchs aller-retour contre des équipes plus ou moins fortes. Comme de bien entendu vous perdez de l'argent. Comment redresser la balance ? Acheter ou vendre des vedettes, diminuer les primes de match, limiter les équipements, sacrifier le centre de formation des jeunes joueurs, augmenter le prix des places ou solliciter un sponsor ? Soixante secondes pour se décider, c'est peu d'autant que quelques instants de dialogue avec les joueurs et l'entraineur remontent le moral des troupes. L'heure est aux choix. L'ordinateur se montre assez directif dans les postes modifiables. Passionnés de dribble rentrez votre joystick, dans *Club de football* on ne joue pas, on raisonne. Seuls les bruits de trompe et de crécelle vous rappelleront qu'on shoote sur la pelouse. Un logiciel qui se permet d'aborder la gestion sous une forme attrayante, dans le sujet, peu dans la forme. (Cassette Answare pour *TO7* et *MO5*).

Les renseignements sur d'autres versions n'ont pu être obtenus.

Type	***gestion***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***B***



FRANCK BRUNO'S BOXING

Ça fait mal

Face à face insoutenable sur le ring. A ma gauche en culotte rouge Franck Bruno, le brillant sujet de sa majestée ; à ma droite en culotte verte l'Ecraseur du Canada, le sinistre tueur de la banquise. Le combat commence, coup à gauche enchaîné sur coup à droite, l'Ecraseur encaisse. Esquive à droite, coup droit, ce sale canadien ne quitte plus sa garde. Le K.O. est imminent, uppercut à droite suivi d'un crochet sans merci ; l'Ecraseur titube, l'arbitre compte 1... 2. Bravo p'tit gars, la reprise t'appartient presque, ne te laisse pas aller. Plus que deux K.O. et tu pourras lever le bras en signe de victoire.
Cinq minutes de répit pour rentrer le code personnel de membre de l'association Boxe Elite Vidéo, et c'est reparti : Fling Long Chop, le dragon des arts martiaux fait son entrée. Un style différent. Avant d'affronter Peter Perfect au sourire 100 % hollywoodien, tu devras assommer encore cinq challengers à l'intelligence croissante. Fini la cervelle de petit pois de l'Ecraseur.
Comme d'habitude, le jeu de jambe, élément primordial d'un match est éludé. Un ▶



LES SUPER NOUVEAUTÉS DE LA RENTRÉE SONT ARRIVÉES !..

COMMODORE 64 • SPECTRUM • AMSTRAD • THOMSON MO 5
ORIC - ATMOS • ZX 81 • MSX • APPLE II • ATARI

Appelez-nous vite !...

GUILLEMOT International Software B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - tél 99 08 83 54 et 99 08 83 17 du lundi au samedi de 9 à 19 h.

COMMODORE

10 MEGAHITS	115 F
A VIEW TO A KILL	119 F
ADVENTURE CONSTRUCTION	165 F
ADVENTURE QUEST	95 F
AIR WOLF	125 F
ANKH	95 F
ANTICIPITAL	89 F
ARCHON	165 F
ASTRO CHASE	85 F
AZIMUTH (F)	105 F
AZTEK	95 F
BATTLE FOR MIDWAY (F)	115 F
BATTLE FOR NORMANDY (D)	149 F
BATTLE FOR NORMANDY	140 F
BEACH HEAD II	129 F
BEACH HEAD II (D)	175 F
BEACH HEAD (D)	145 F
BEACH HEAD (F)	95 F
BEAMRIDER (F)	95 F
BLAGGER GOES TO HOLLYWOOD	125 F
BLUE MAX (F)	95 F
BOOTY	65 F
BOULDERDASH	95 F
BOULDERDASH II	118 F
BOUNTY BOB STRIKES BACK (F)	95 F
BREAK FEVER	85 F
BRUCE LEE (D)	140 F
BUCK ROGERS	95 F
BUCK ROGERS (D)	145 F
CADCAM WARRIOR	85 F
CASTLE OF TERROR	105 F
CAULDRON	95 F
CAVERNS OF KAFKA	95 F
CHOP LIFTER	125 F
CIPHOID 9	125 F
COLOSSUS CHESS	115 F
COMBAT LEADER	145 F
COMBAT LEADER (D)	145 F
COMBAT LYNX (F)	95 F
CONGO BONGO (D)	145 F
CONGO BONGO (F)	95 F
CYLU	65 F
D. TH. DECATHLON	95 F
DAMBUSTERS (D)	139 F
DAMBUSTERS (F)	95 F
DARK TOWER	95 F
DAVID'S MIDNIGHT MAGIC	125 F
DECATHLON (F)	95 F
DEMON OF TOPAZE	95 F
DESIGNER'S PENCIL (F)	105 F
DRELBS (D)	145 F
DROPZONE	95 F
DROPZONE (D)	175 F
E. KIDDS JUMP CHALLENGE	85 F
ELIDON (F)	98 F
ELITE	139 F
ELITE (D)	215 F
EMPIRE OF KARN	85 F
ENTOMBED	105 F
EVERYONE'S A WALLY	105 F
F15 - STRIKE EAGLE (D)	149 F
F 15 STRIKE EAGLE	145 F
FIGHTER PILOT	105 F
FIGHTER PILOT (D)	129 F
FIONA RIDES OUT	109 F
FIVE A SIDE FOOTBALL	89 F
FIVE FIVE	85 F
FLAK	95 F
FOOTBALL MANAGER	95 F
FORBIDDEN FOREST	95 F
FORT APOCALYPSE (D)	145 F
FORT APOCALYPSE (F)	95 F
FOURTH PROTOCOL	149 F
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	99 F
GATES OF DAWN	105 F
GHETTO BLASTER	95 F
GHOST CHASER	129 F
GHOSTBUSTERS (F)	105 F
GLIDER PILOT	125 F
GRAND LARCENY	95 F
GREMLINS	105 F
GROG'S REVENGE (F)	95 F
HAMPSTEAD	95 F
HARD HAT MAC	125 F
HAVOC	95 F
HEADACHE	65 F
HERBERT'S DUMMY RUN	119 F
HERO (F)	95 F
HUNTCHBACK II	85 F
IMPOSSIBLE MISSION	125 F
INDIANA JONES (F)	95 F
INTERNATIONAL SOCCER	175 F
JET SET WILLY	75 F
JET SET WILLY II	85 F
JUICE	75 F
KENSINGTON	125 F
KOKOTONI WILF	95 F
KONG STRIKES BACK	85 F
LODE RUNNER	125 F
LORDS OF MIDNIGHT	75 F
MACHINE LIGHTNING	239 F
MANIC MINER	95 F
MASTER OF THE LAMPS (F)	105 F
MONSTER TRIVIA	95 F
MOTOR CROSS	95 F
MR. DO	95 F
MR. ROBOT	95 F
MUSIC STUDIO (F)	105 F
MY CHESS II	95 F
NATO COMMANDER	145 F
NATO COMMANDER (D)	145 F
NICK FALDO	129 F
NODES OF YESOD	119 F
NOW GAMES	115 F
ON COURT TENNIS (F)	105 F
ONE ON ONE	125 F
PAC-MAN	95 F
PASTFINDER (F)	105 F
PEACE WOMEN	109 F
PENETRATOR	85 F
PINBALL CONSTRUCTION	165 F
PITFALL II (F)	95 F
PITSTOP II	105 F
POLE POSITION (D)	145 F
POLE POSITION (F)	95 F
PSI WARRIOR	95 F
PSYTRON	95 F
PYJAMARAMA	75 F
QUASIMODO	95 F
RAID ON BUNGELING BAY	125 F
RAID OVER MOSCOU (D)	175 F
RAID OVER MOSCOU (F)	95 F
RED MOON	99 F
RIVER RAID (F)	95 F
RODE RACE	105 F
ROBIN OF SHERWOOD	129 F
ROCK'N BOLT (F)	105 F
ROCKY HORROR SHOW	109 F
ROLAND'S RAT RACE	65 F
RUPPERT	109 F
SELECT 1	125 F
SENTINEL	95 F
SENTINEL (D)	135 F
SHADES	125 F
SHADOW FIRE	105 F
SHADOW FIRE (D)	135 F
SHERLOCK	125 F
SHOOT THE RAPIDS	80 F
SKY FOX (D)	129 F
SKYFOX	129 F
SLAPSHOT (Hockey / GI)	125 F
SNOKIE	95 F
SOLO FLIGHT (D)	149 F
SOLO FLIGHT	145 F
SPACE SHUTTLE (F)	95 F
SPECIAL EDITION	105 F
SPEED KING (D)	129 F
SPEED KING	119 F
SPIDERMAN	100 F
SPITFIRE 40	125 F
SPITFIRE ACE	95 F
SPITFIRE ACE (D)	175 F
SPY HUNTER	95 F
SPY VC SPY	95 F
STAFF OF KARNATH	95 F
STELLAR 7	95 F
STELLAR 7 (D)	129 F
STRIP POKER	95 F
STUNT BIKE	79 F
SUICIDE STRIKE	95 F
SUMMER GAMES	165 F
SUMMER GAMES II	119 F
SUPER HUEY	95 F
SUPER HUEY (D)	139 F
TALLADEGA	95 F
TAPPER	95 F
TAPPER (D)	135 F
THE BULGE	115 F
THE HOBBIT	165 F
THE HOBBIT (D)	190 F
THEATRE EUROPE	115 F
THING ON A SPRING	105 F
TIR NA NOG	125 F
TORNADO LOW LEVEL	85 F
TOUR DE FRANCE	109 F
ULTIMA III (D)	245 F
UP'N DOWN	95 F
Way of the exploding fist (D)	139 F
Way of the exploding fist	105 F
WHITE LIGHTNING	189 F
WHITE LIGHTNING (D)	243 F
WORLD SERIES BASEBALL	95 F
ZAXXON (D)	145 F
ZAXXON (F)	95 F
ZIM ZALA BIM	95 F

Nouveautés

STEVE DAVIS SNOOKER	115 F
KENNEDY APPROACH	125 F
MERCENARY	125 F
CHUCKIE EGG II	109 F
THE RATS	109 F
FINDERN KEEPERS	65 F
HYPER SPORTS	79 F
MASTER OF THE LAMPS (D)	179 F
STARION	129 F
SUMMER GAMES II (D)	175 F
WIZARD LAIR	109 F
BOXING	99 F
CLASSIC ADVENTURE	89 F
CONAN (D)	175 F
GRAPHOLOGIE	135 F
KARATEKA	129 F
MAIL ORDER MONSTERS (D)	165 F
MUSIC CONSTRUCTION (D)	165 F
RACING DESTRUCTION (D)	165 F
REALM OF IMPOSSIBILITY	129 F
ROAD RACE (D)	129 F
STEALTH	129 F
WEB DIMENSION	105 F
WIZARD AND PRINCESS (D)	189 F
BLACKWYCHE	95 F

SPECTRUM

10 MEGAHITS	115 F
3D MOVER (F)	162 F
A VIEW TO A KILL	119 F
AIR WOLF	75 F
ALIEN 8	99 F
ANDROIDE (F)	67 F
ARCHON	126 F
AZIMATE 3000	79 F
BACK PACKERS	89 F
BASIC ETENDU (F)	162 F
BATTLE FOR MIDWAY (F)	99 F
BEACH HEAD (F)	85 F
BEAMRIDER (F)	89 F
BLUE MAX (F)	85 F
BRIAN BLOODAXE	109 F
BROADSTREET	105 F
BRUCE LEE (F)	85 F
BUCK ROGERS	85 F
COBALT (F)	85 F
CODENAME MAT II	119 F
COMBAT LYNX (F)	95 F
CONFUZION	95 F
D. TH DECATHLON	85 F
DAMBUSTERS	119 F
DEATH STAR INTERCEPTOR	82 F
DESIGNER'S PENCIL (F)	85 F
DON JUAN et DRAGUEURS (F)	111 F
DOOM DARKS REVENGE	94 F
DRAGONTORC	95 F
DYNAMITE DAN	95 F
E. KIDDS JUMP CHALLENGE	85 F
ENDURO (F)	89 F
FALCON PATROL II	82 F
FALL GUY	86 F
FANTASTIC VOYAGE	82 F
FIGHTER PILOT	89 F
FLAK	91 F
FOOTBALL MANAGER	85 F
FORMULA ONE	98 F
Franckie goes to Hollywood	109 F
FRANK BRUNO'S BOXING	89 F
FRANKENSTEIN	94 F
GHOSTBUSTERS (F)	89 F
GIFTS FROM THE GODS	95 F
GLASS	108 F
GREMLINS	115 F
HAMPSTEAD	100 F
HAVOC	95 F
HELLFIRE	81 F
HERBERT'S DUMMY RUN	119 F
HERO (F)	89 F
HEROES OF KARN	85 F
HULK	100 F
HUNCHBACK	78 F
HUNTCHBACK II	78 F
HYPER SPORTS	89 F
JET PAC	72 F
JET SET WILLY	75 F
JUGGERNAUT	99 F
KNIGHT LORE	95 F
KOKOTONI WILF	75 F
KONG STRIKES BACK	85 F
LAZY JONES	85 F
LODE RUNNER	95 F
LOMBRIX (F)	85 F
LORDS OF MIDNIGHT	65 F
LORDS OF TIME	85 F
LUNAR JETMAN	72 F
MACADAM BUMPER (F)	144 F
MANIC MINER	77 F
MASTER CHESS	95 F
MATCHDAY	89 F
MATCHPOINT (Tennis)	85 F
METABOLIS	99 F
MICROSAPIENS (F)	126 F
MILLIONNAIRE (F)	126 F
MONTY IS INNOCENT	75 F
MONTY MOLE	85 F
MOON CRESTA	85 F
MUGSY	81 F
NICK FALDO	109 F
NIGHT GUNNER	74 F
NIGHT SHADE	129 F
OBJECTIF ELYSEE (F)	111 F
ONE ON ONE	119 F
OTHELLO (F)	67 F
PANIQUE (F)	64 F
PENETRATOR	85 F
PIPELINE SOS	103 F
PITFALL II (F)	89 F
POLE POSITION	95 F
PROFANATION	99 F
PROJECT FUTURE	75 F
PSYTRON	85 F
PYJAMARAMA	75 F
RAID OVER MOSCOU (F)	85 F
RED ARROWS	99 F
RIVER RAID (F)	89 F
ROBIN OF SHERWOOD	115 F
ROCKY HORROR SHOW	94 F
SABRE WULF	95 F
SELECT 1	115 F
SHADOW FIRE	105 F
SHERLOCK HOLMES	145 F
SIR LANCELOT	75 F
SKOOL DAZE	95 F
SOUTHERN BELLE	99 F
SPACE SHUTTLE (F)	89 F
SPIDERMAN	100 F
SPORTS HERO	81 F
SPY HUNTER	95 F
SPY VS SPY	95 F
STAR STRIKE	75 F
STARION	125 F
STEVE DAVIS SNOOKER	85 F
SUPER PIPELINE II	95 F
TALES OF ARABIAN NIGHTS	79 F
TALOS	109 F
TAPPER	95 F
TECHNICIAN TED	95 F
TERRAHAWKS	88 F
THAT'S THE SPIRIT	109 F
THE BULGE	115 F
THE DUKES OF HAZZARD	82 F
THE HOBBIT	165 F
THE LEGEND OF AVALON	85 F
THE SORCERER OF CLAYM. CASTLE	100 F
TIR NA NOG	95 F
TRASHMAN	75 F
TRAVEL WITH TRASHMAN	75 F
TWIN KINGDOM VALLEY	88 F
UNDERWURLDE	95 F
VOX (F)	162 F
WAY OF THE EXPLODING FIST	119 F
WHITE LIGHTNING	190 F
WIZARD LAIR	95 F
WORLD SERIES BASEBALL	84 F
ZAXXON (F)	85 F
ZXTRANS (F)	85 F

Nouveautés

MORDON'S QUEST	89 F
WARLORD	95 F
FIVE FIVE	89 F
ARNHEM	129 F
D. TH. SUPERSTAR	89 F
HIGHWAY ENCOUNTER	99 F
LE SURVIVANT	108 F
NOW GAMES	119 F

AMSTRAD

A VIEW TO A KILL	129 F
AHHH	95 F
AIR TRAFFIC CONTROL	105 F
CODE NAME MAT II	109 F
ALIEN (D)	136 F
ALIEN 8	99 F
AMELIE MINUIT	120 F
AMERICAN FOOT	95 F
AMS ASM (D)	335 F
AMS ASM (F)	290 F
Azimuth head alignment tape	99 F
BATTLE FOR MIDWAY (F)	115 F
BEACH HEAD (F)	95 F
BRAXX BLUFF (D)	136 F
BRIAN JACK SUPERSTAR	99 F
BRIAN'S BLOODAXE	119 F
BUSINESS	149 F
CENTER COURT TENNIS	115 F
CENTRE COURT TENNIS (D)	136 F
CHALLENGER	119 F
CHOPPER SQUAD	65 F
CHUCKIE EGG	95 F
COBRA	109 F
CODE NAME MAT II	109 F
CODENAME MAT (D)	136 F
COMBAR LYNX (F)	125 F
CONFUZION	95 F
D.A.O.	109 F
D. TH DECATHLON	95 F
DARK STAR	95 F
DATA BASE	135 F
DEATH PIT	105 F
DEFEND OR DIE	95 F
DUNDARACH	109 F
ELECTRO FREDDY (D)	136 F
EVERYONE'S A WALLY	109 F
FANTASIA DIAMOND	99 F
FANTASTIC VOYAGE (D)	136 F
FIGHTER PILOT	105 F
FIGHTER PILOT (D)	136 F
FLIGHT PATH 737	95 F
FOOTBALL MANAGER	85 F
FORCE 4	109 F
FOREST AT WORLD'S END	65 F
FRANCK BRUNO'S BOXING	109 F
FRUTY FRANCK	83 F
GALAXIA	70 F
GEMS OF STRADUS	90 F
GHOSTBUSTERS (F)	105 F
GILLIGAN'S GOLD	89 F
GRAPHOLOGIE	129 F
GREMLINS	105 F
HANDICAP GOLF	89 F
HART HAT MACK	139 F
HARRIER ATTACK (D)	136 F
HEROES OF KARN	95 F
HISTO QUIZZ	109 F
HOLD FAST	79 F
HOME BUDGET	165 F
HUNCHBACK (D)	136 F
HUNTCHBACK	75 F
HUNTCHBACK II	95 F
HUNTER KILLER (D)	136 F
HYPERSPACE 4	109 F
JACK AND THE BEANSTALK	99 F
JET SET WILLY	89 F
JEWELS OF BABYLON	75 F
JOYAUX DE BABYLONE (F)	99 F
JUMP JET	105 F
JUMP JET (D)	149 F
KEY FACTOR	105 F
KNIGHT LORE	95 F
KONG STRIKES BACK	95 F
LOGO	165 F
MACADAM BUMPER	144 F
MANIC MINER	95 F
MASTER CHESS	105 F
MASTER OF THE LAMPS	105 F
MASTERFILE (D)	239 F
Message from Andromeda	75 F
MEURTRE A GR. VITESSE	149 F
MICROSAPIENS	109 F
MILLIONNAIRE	125 F
MINI OFFICE	105 F
MISSION DELTA	108 F
MISSION DETECTOR	109 F
MORDON'S QUEST	77 F
MR. FREEZE	65 F
NIGHT BOOSTERS	109 F
PINBALL	119 F
PROJECT FUTURE	119 F
PYJAMARAMA	95 F
PYJAMARAMA (D)	136 F
RED ARROWS	99 F
RED MOON	98 F
ROCKY HORROR SHOW	99 F
SEMBRAW	179 F
SEMDRAW (D)	229 F
SIR LANCELOT	95 F
SMUGGLERS COVE	85 F
SOFTWARE STAR	85 F
SORCERY	95 F
SPACE HAWKS (D)	136 F
SPANNER MAN (D)	136 F
STAR AVENGER	83 F
STAR COMMANDO	95 F
STAR STRIKE	105 F
STAR!ON	98 F
STEVE DAVIS SNOOKER	95 F
STRESS	109 F
STRIP POKER	105 F
SUBSUNK	55 F
SUBTERRANEAN (D)	136 F
SUPER PIPELINE II	95 F
SUPER PIPELINE II (D)	136 F
SUPERCOPY	109 F
TANK BUSTER	95 F
TASCOPY	179 F
TASCOPY (D)	229 F
TASPRINT	179 F
TASPRINT (D)	229 F
TASWORD (D)	249 F
TASWORD (K7)	199 F
TECHNICIAN TED	85 F
TEST MATCH	95 F
THE COVENANT	99 F
THE HOBBIT	165 F
TRIPODS	95 F
USE IT	109 F
VILLE INFERNALE	109 F
WAY OF EXPLODING FIST	119 F
WILD BUNCH	65 F
WORLD CUP FOOTBALL	95 F
ZEN ASSEMBLER	165 F

Nouveautés

RED ARROWS (D)	165 F
WIZARD LAIR	135 F
WARLORD	95 F
RAID OVER MOSCOU	95 F
POLE POSITION	95 F
FRANCKIE GOES TO HOLLYWOOD	95 F
BRUCE LEE	95 F
ANALYSE DE BILANS	99 F
ETUDES DE FONCTIONS	99 F
AIR WOLF (D)	139 F
STEVE DAVIF SNOOKER (D)	165 F
BEACH HEAD (D)	169 F
3 D STUNT RIDER	109 F
A VIEW TO A KILL	89 F
AIRWOLF	109 F
BOULDERDASH	109 F
CHIROLOGIE	126 F
GUTTER	108 F
LE SURVIVANT	108 F
MANAGER	126 F
MASTERCHESS (D)	136 F
MICROGESTION	129 F
ROCCO	105 F

Z X 81

3D FORMULE 1 (F)	65 F
BUDGET FAMILIAL (F)	82 F
CASSE BRIQUES (F)	65 F
CHIROMANCIE (F)	73 F
COBALT (F)	82 F
GRAPHIX 81 (F)	129 F
PANIQUE (F)	65 F
RIGEL (F)	82 F
SCORPIRUS (F)	65 F
ZXTRI (F)	65 F

ORIC-ATMOS

1815	139 F
BASIC TURBO	119 F
BUSINESSMAN	126 F
CHALLENGER	119 F
CITE MAUDITE (F)	126 F
DON JUAN et DRAGUEURS (F)	129 F
DURENDAL	109 F
HADES (F)	225 F
HUNCHBACK	78 F
HYPERSPACE 4	109 F
ISLAND OF DEATH	78 F
MACADAM BUMPER (F)	144 F
MASTERPAINT (F)	225 F
MEUTRE A GR. VITESSE	149 F
MILLIONNAIRE (F)	95 F
MISSION DELTA (F)	86 F
MR. WIMPY	78 F
OBJECTIF ELYSEE (F)	129 F
PINBALL	119 F
PLANETE BLEUE	109 F
POLYFICHIER	149 F
RDV TERREUR (F)	86 F
SAGA	115 F
STRESS	109 F
TERMINUS (F)	95 F
TRIATHLON (F)	135 F

THOMSON MO 5

1815	139 F
ECHEC 3.7	109 F
GRAPHOLOGIE	115 F
MEURTRE A GR. VITESSE	149 F
MILLIONNAIRE	125 F
MISSION DELTA (F)	162 F
ORDI-TIERCE	119 F
STRESS	109 F
TABLO 5 (F)	225 F
VOX (F)	162 F

M S X

737 FLIGHT SIMULATOR	126 F
ADVENTURE QUEST	125 F
BEAMRIDER (F)	125 F
BINARY LAND	82 F
BLAGGER	99 F
BOARDELLO	99 F
BOOGA-BOO (F)	105 F
BRIDGE	115 F
BUCK ROGERS	135 F
BUZZ OFF	99 F
CHAMP	99 F
CHUCKIE EGG	95 F
CLASSIC ADVENTURE	93 F
CRASY GOLF	89 F
CRIBBAGE	85 F
DECATHLON (F)	125 F
DOG FIGHTER	92 F
DUNGEON ADVENTURE	115 F
ERIC AND THE FLOATERS	85 F
FLIGHT PATH 737	105 F
GHOSTBUSTERS (F)	125 F
HERO (F)	125 F
HOT SHOE	109 F
HUNCHBACK	99 F
JET SET WILLY	99 F
LAZY JONES	95 F
MANIC MINER	99 F
MASTER OF THE LAMPS	125 F
OH MUMMY	109 F
PITFALL II (F)	125 F
RIVER RAID (F)	125 F
SNOWBALL	115 F
SORCERY	119 F
SPOOK AND LADDERS	95 F
THE HOBBIT	165 F
THE SNOWMAN (F)	109 F
THE WRECK	154 F

Nouveautés

BRIAN JACK SUPERSTAR	115 F
E. KIDDS JUMP CHALLENGE	115 F

ATARI

AIR WOLF	88 F
BEACH HEAD (D)	148 F
BLUE MAX (F)	105 F
BOUNTY BOB STRIKES BACK	119 F
BRUCE LEE (F)	125 F
CAVERNS OF KAFKA	95 F
CONAN (D)	160 F
DECATHLON (F)	130 F
DIG DUG	103 F
DRELBS	105 F
DROPZONE	121 F
ENCOUNTER	105 F
F-15 STRIKE EAGLE	148 F
FORBIDDEN FOREST	95 F
FORT APOCALYPSE	105 F
HULK	126 F
MELT DOWN	120 F
MIG ALLEY ACE	119 F
MINER 2049	145 F
MR. DO	103 F
NATO COMMANDER	105 F
PAC MAN	103 F
POLE POSITION (F)	103 F
SMASH HITS VOL. 1	165 F
Vol 2. . . 165 F Vol. 3	165 F
SOLO FLIGHT	135 F
SPACE SHUTTLE (F) (Cart)	195 F
SPACE SHUTTLE (F) (K7)	125 F
SPIDER INVASION	120 F
SPIDERMAN	127 F
SPITFIRE ACE	105 F
THE E FACTOR	120 F
ZAXXON (F)	145 F
ZONE RANGER (F) (Cart)	195 F

Nouveautés

STRIP POKER	137 F
STRIP POKER (D)	159 F
GHOST CHASER	119 F
CHOP SUEY	115 F
BOULDERDASH	109 F

APPLE II

DESIGNER'S PENCIL (F) (D)	225 F
GHOSTBUSTERS (F) (D)	225 F
HERO (F) (D)	225 F
PITFALL II (F) (D)	225 F
SPACE SHUTTLE (F) (D)	225 F
The tracer sanction (F) (D)	225 F

★ UN JEU GRATUIT POUR 5 ACHETÉS ★ (1) ou 8 F. par jeu à valoir sur votre carte de fidélité.

Pour les dernières nouveautés : Appelez-nous ! (F) = Notice en français

BON de COMMANDE

à envoyer à :

GUILLEMOT International Software

B.P. 2
56200 LA GACILLY

TITRES	PRIX
Frais Port et Emballage	+ 18 F
TOTAL	

NOM ....
Adresse ....
....
Code postal .... Ville ....
Téléphone ....

ORDINATEUR ☐ C 64 ☐ SPECTRUM ☐ AMSTRAD ☐ THOMSON MO 5 ☐ ORIC-ATMOS ☐ ZX 81 ☐ MSX ☐ ATARI ☐ APPLE II

• Carte de fidélité N°

Je joins un ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat-lettre ☐ Contre-remboursement (ajouter 15 F de frais)



Débitez ma ☐ Carte Bleue ☐ EC Master Card ☐ American Express ☐ Crédit Agricole

N° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Date d'expiration .../... Signature (Obligatoire)

(1) Vous choisissez 6 titres, le moins cher est gratuit.

Livraison sous 48 heures pour tous les produits en stock.
Tous nos logiciels sont garantis un an.
Revendeurs, Clubs, Pays étrangers : *nous consulter.* Pour l'étranger : 35 F de Frais de Port

NOUVEAU

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE avec votre "CARTE BLEUE", votre "EUROCARD" ou votre "CARTE CRÉDIT AGRICOLE"
☎ 99 / 08 83 54 et 99 / 08 83 17
de 9 à 19 heures

Siret 875 871 725 00011

scrolling hésitant essaie en vain de convaincre. Si les graphismes font preuve de fidélité, le bruitage laisse à désirer. Lès uppercuts tonnent comme des coups de fouet et la foule semble frappée de mutisme. Un logiciel rigolo qui a le mérite d'être le premier du genre sur *Amstrad*. Les commandes se font au clavier ou au joystick. Dure vie que celle d'un champion de boxe catégorie poids lourd. Pas étonnant que Cassius Clay finisse sa vie un peu « décalé ». (Cassette Elite pour *Amstrad*).

Les renseignements sur d'autres versions n'ont pu être obtenus.

Type ________ ***simulation de boxe***
Intérêt ________ ★★★★★
Graphisme ________ ★★★★
Bruitage ________ ★★★
Prix ________ ***B***



LEONARDO

Dessiner « facile »

Avec ce logiciel, vous allez créer des dessins pleine page ou des formats plus réduits et redéfinir facilement des caractères. Le dessin peut se contrôler au joystick, complété cependant de toutes les touches-clavier qui ont même une signification différente selon le mode et suivant qu'elles sont *shiftées* ou non. Autant vous dire que cet apprentissage ne s'effectue pas en cinq minutes, mais le résultat en vaut la peine. Pour dessiner, vous disposez d'un pinceau dont vous pouvez régler totalement la largeur, l'épaisseur et la vitesse de déplacement. Bien évidemment, il est toujours possible de gommer tout ou partie de votre dessin. Il existe diverses facilités pour les droites, courbes et cercles, mais malheureusement ces deux dernières options nécessitent l'introduction d'un certain nombre de paramètres pas toujours faciles à calculer. Ce programme permet aussi de remplir des surfaces fermées et de colorier votre dessin. Le procédé de coloriage utilisé n'est guère pratique mais s'explique par l'impossibilité du *Spectrum* de définir plus de deux couleurs dans une même matrice de caractères. Si les couleurs ne vous conviennent plus, rien de plus simple en revanche que de les permuter avec un autre assemblage. *Leonardo* vous facilitera aussi la tâche en agrandissant une partie de l'image, en autorisant sa rotation et son changement d'échelle ou éventuellement la création d'images en miroir. Bien évidemment, vous pourrez sauvegarder votre œuvre sur cassette et/ou sur imprimante. Un bon programme, très complet, mais parfois un peu difficile à maîtriser. (K7 Creative Sparks, pour *Spectrum*).

Les renseignements sur d'autres versions n'ont pu être obtenus.

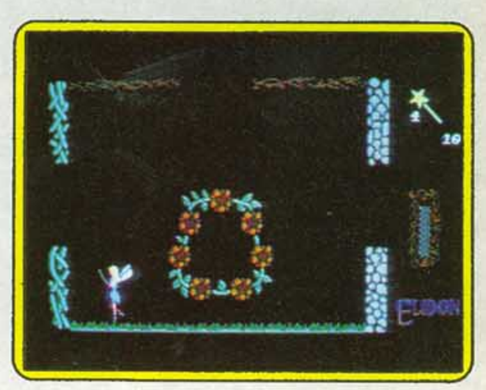
Type ________ ***aide au graphisme***
Intérêt ________ ★★★★★
Graphisme ________ ***selon talent***
Bruitage ________ ***aucun***
Prix ________ ***C***

ELIDON

Charme et poésie

Dans la forêt d'Elidon, les fleurs ne peuvent pousser sans l'apport magique de la « poudre de fée ». Sept flacons de cet elixir sont nécessaires pour donner vie et beauté aux quatre cents salles de ce magnifique jardin. C'est la fée d'Elidon qui se chargera de les collecter, armée de sa baguette magique.

Son vol gracieux la mène de clairière en clairière. Sur son passage, porte-bonheur et fluide de légèreté seront ses seules protections. Les papillons, bulles de savons ou berlingots géants errants dans la forêt provoquent inlassablement la chute de notre bienfaitrice. Le déplacement de cette dernière est fort délicat. Soumise aux dures lois de la pesanteur, elle risque à tout moment de percuter les haies du jardin et les lianes qui s'y balancent. Les cinq baguettes magiques mises à sa disposition ne seront pas de trop. Si les fleurs parviennent néanmoins à pousser, il lui faudra toutes les ramener dans la clairière centrale pour clore sa bonne action.



Dans un décor emprunt de charme et de poésie, l'action, elle, ne manque ni de danger, ni d'imprévu. (K7 Orpheus pour *C 64*).

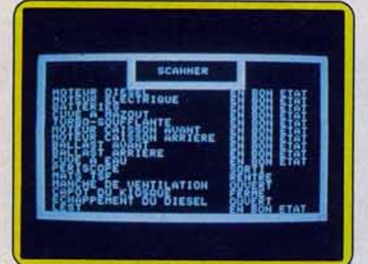
Aucune compatibilité connue pour ce programme sur d'autres machines.

Type ________ ***arcade***
Intérêt ________ ★★★★
Graphisme ________ ★★★★
Bruitage ________ ★★★
Prix ________ ***B***





L'état des lieux s'impose



Faire le point : une nécessité



Rallier Ascension avant le 13 octobre... Facile à dire

Opération Mercury

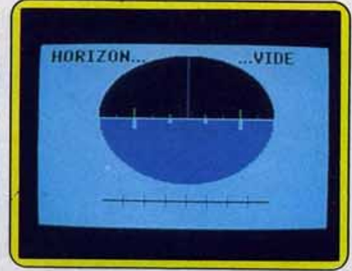
La taupe avait des palmes

Vous êtes aux commandes du sous-marin Piggy. Votre équipage risque de se mutiner. Un saboteur s'est infiltré dans ses rangs. Le danger menace de toutes parts et le temps vous est compté.

Nous sommes en 1941. Depuis quelque temps déjà, les agents alliés ont constaté une intensification du trafic maritime ennemi entre Recife et un autre point inconnu. Après enquête, ils ont découvert le pot aux roses : l'ennemi est en train de construire une gigantesque base sous-marine dont la localisation sera précisée dans les documents que doivent envoyer nos agents. Mais malheureusement, l'avion qui les transportait a été abattu au-dessus de l'île d'Ascension. Renonçant à la voie des airs, les Alliés ont alors dépêché un navire qui a été coulé à son tour. Aussi est-ce à un sous-marin que l'on va désormais confier la délicate tâche de récupérer ces documents si précieux. Vous allez donc prendre le commandement du Piggy, sous-marin de 648 tonnes en surface.

Nous sommes dans la journée du 6 octobre, au sud de Sainte-Hélène. Votre mission consiste à rallier Ascension et à récupérer la fameuse sacoche, à déchiffrer le message laissé par vos agents et à découvrir ainsi la base secrète ennemie : tout cela avant le 13 octobre. Pour compliquer le tout, vous venez d'apprendre, juste avant votre départ, qu'un saboteur s'est infiltré dans l'équipage. Il vous faut le démasquer au plus vite car les pannes prennent vite une allure dramatique dans un sous-marin en plongée. En plus de cette mission spéciale, vous devez tenter de perturber le trafic maritime ennemi. Avant de commencer tout déplacement il est bon de demander des renseignements par radio sur tous les hommes d'équipage. Je vous assure que vous ne regretterez pas ces quelques instants d'attente. En effet, ce n'est pas lorsque les patrouilles aériennes ennemies vous survoleront sans relâche que vous aurez le temps de le faire (le sous-marin ne peut en effet émettre ou recevoir que s'il est à la surface et l'antenne T.S.F. sortie). Ces renseignements vous serviront de base de travail : le coupable doit avoir été en contact avec les ennemis d'une manière ou d'une autre. Pour vérifier votre hypothèse, mettez l'homme aux arrêts, quitte à le relâcher avec toutes vos excuses si un nouveau sabotage se produit entre-temps.

Après avoir consulté la position de votre navire et vous être familiarisé avec ses différents organes, vous pouvez commencer à faire mouvement. Pour cela, il suffit de fixer le cap, la vitesse et le nombre de déplacements voulus. Si vous approchez d'une côte, ralentissez de manière à ne pas vous



Cette mission vous réserve bien des péripéties

fracasser inutilement sur les rochers. Vous pouvez naviguer en surface ou en plongée. Chaque méthode a ses avantages et ses inconvénients. Ainsi en surface, vous êtes à la merci des patrouilles aériennes ennemies et il vous faut plonger au plus vite pour éviter les grenades sous-marines. En plongée, en revanche, vous devez surveiller les indicateurs d'oxygène, de puissance des accumulateurs du moteur électrique et le niveau du fond. De plus les accumulateurs ne se rechargent que lors de l'utilisation du moteur diesel, cette dernière ne peut se faire qu'en surface ! Certaines précautions sont à prendre. A première vue évidentes, elles risquent cependant d'être oubliées dans les moments de panique. Ainsi pour plonger, il faut mettre en route le moteur électrique, ce qui coupe le diesel, fermer l'échappement de ce dernier et s'assurer que le manche de ventilation et le capot du kiosque sont fermés (sinon c'est à l'intérieur du sous-marin qu'il faudra se munir d'un scaphandre !). De même, n'omettez pas d'ouvrir l'échappement du diesel avant de mettre celui-ci en route, si vous voulez éviter d'asphyxier votre équipage. Régulièrement et à chaque fois que vous le désirerez, renseignez-vous sur la présence éventuelle d'un navire. Avant de le couler d'une torpille bien placée, vérifiez tout de même qu'il ne s'agit pas d'un navire allié ! Durant votre mission, vous aurez à faire face à certaines pannes dues aux grenades sous-marines ou au saboteur. Si vous pouvez réparer le diesel ou la cuve à eau, pour les autres réparations, vous devez demander une assistance technique, soit en lançant un S.O.S. (mais il faut ensuite attendre le navire de secours et votre temps est compté), soit vous rendre sur une île, dans une ville côtière ou près d'un navire ravitailleur. A ce propos, surveillez de temps en temps les vivres, l'eau et les munitions et réapprovisionnez-vous en conséquence. Bien que cela vous fasse déjà beaucoup de choses à vous occuper, il en est une autre qu'il ne faudra surtout pas négliger : c'est l'équipage. N'oubliez pas que c'est de lui dont dépend la bonne marche du navire. Faites-lui faire régulièrement de l'exercice pour qu'il ne s'encroûte pas et n'hésitez pas à lui remonter le moral et à féliciter ses membres en cas de victoire.

Si vous accumulez vraiment trop de fautes de commandement, vous risquez d'avoir à affronter une mutinerie ou même de vous retrouver à fond de cale. Avec tous ces paramètres, la réussite de votre mission n'est pas assurée, tant s'en faut. Vous verrez qu'il vous faudra essayer de nombreuses tactiques successives avant d'en trouver une valable. A la fin de chaque partie, le programme dresse le bilan de votre commandement. Mais si votre score est vraiment trop lamentable, au lieu de vous proposer une nouvelle partie, il vous enverra potasser votre stratégie ! Une bonne simulation de sous-marin, dont les accès fréquents à la disquette ralentissent trop l'action. (Disquette Froggy Software, pour *Apple II*.)

Type	*Aventure*
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★
Bruitage	★★
Prix	*B*

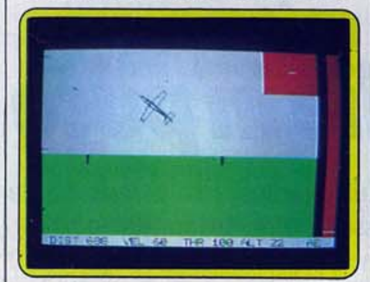
RCFS II

Bravo Charly

Adieu les moteurs calés, les pannes de carburant et les coûteux crashs de vos modèles réduits... Par tous les temps, de jour comme de nuit et sans tirer le manche à balai, vous êtes paré à décoller.

Tous ceux qui ont vu leur modèle réduit, fruit de longues soirées de travail et de privations, s'écraser au sol comme une grosse mouche, vous le confirmeront : il y a de quoi taper sur tout le monde, sur soi en premier lieu. Eluder les risques du métier sans en gâter les joies, tel est le comble du simulateur. Du simulateur à l'aéromodélisme il n'y a qu'un pas. John Kallend vient de le franchir avec le logiciel *RCF II* (radio controled flight simulator) tournant sur *Apple II* et *Commodore 64*. Judicieux, mais ce n'est pas tout. Son trait de génie, consiste à coupler au logiciel le boîtier d'un « vrai » émetteur radio conçu selon les normes françaises. Pas de dépaysement en perspective, la manette de gauche contrôle la profondeur et la direction, celle de droite les gaz et les ailerons. *Trims* et double débattement sont aussi de la partie. Résultat un outil « pro » tant pour sa qualité que pour son prix. Ce dernier facteur est loin d'être limitant. Imaginez un instant le coup des réparations. A raison de 1 000 F par crash — le balsa est aussi léger que fragile — la note devient vite salée. Dans la liste des vertus citons encore un usage en chambre par tous les temps. Pas si idiot que cela en a l'air. Essayez de voler un jour de mistral ou en hiver. Dans la « tisane », carburant à base de méthanol, l'huile de ricin se gomme et bloque l'alimentation. Adieu les moteurs calés et les pannes de carburant.

Qui dit informatique dit possibilité de redéfinition. Vous ne transformerez pas votre zinc en planeur ou en bombardier, mais pourrez modifier la vitesse de décollage (5 à 30), la stabilité latérale et longitudinale (0 à 9), les sensibilités de l'aileron et de la profondeur (1 à 9), l'accélération (1 à 9) ainsi que le rapport portance/poids (0,5 à 1,2). Trois configurations typiques sont exposées dans le manuel en liaison avec le niveau du pilote.

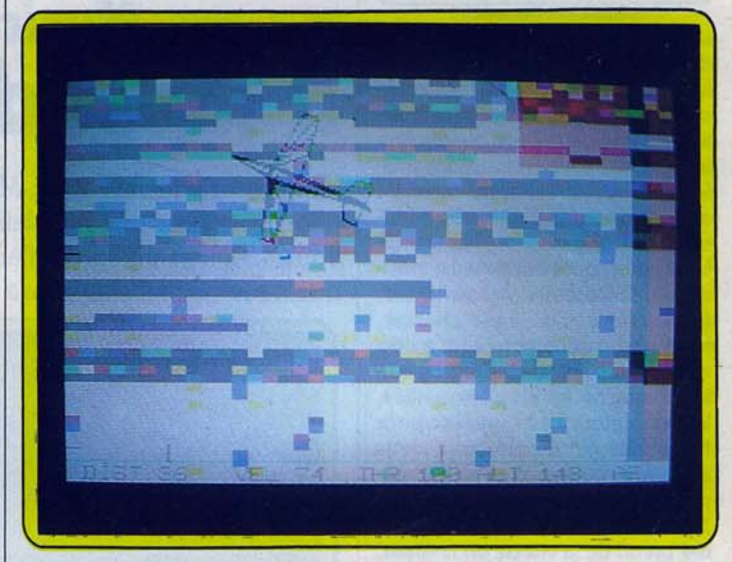


L'herbe est verte, le ciel est bleu

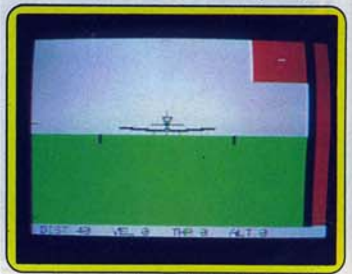


Du simulateur à l'aéromodélisme, il n'y a qu'un pas

L'atout numéro 1 d'un simulateur doit être son réalisme. Qu'en est-il ? Côté environnement « emballage » il y a lieu de se plaindre. Les graphismes sont à pleurer de pauvreté et de monotonie. L'herbe est verte et le ciel d'un bleu France assez fatigant à la longue. Un défilement de repères horizontaux et verticaux combiné à un effet de profondeur sur l'avion est sensé donner une illusion de mouvement. A moins d'être un vrai maître de la perspective ou un habitué des manettes vous n'arriverez jamais à déterminer à 100 % dans quel sens vole le modèle ; d'autant que vous ne bénéficiez pas des repères présents dans la réalité. Pour n'en citer que deux : le sol et le vrombissement du moteur. Le rendu des volumes brille par sa platitude. A 600 mètres du point de repère comme à 200 mètres d'altitude, le zinc ressemble plus à une crotte de mouche qu'à un mono moteur, (dans la réalité, les données théoriques sont de 200 mètres pour un avion de 1,50 mètre d'envergure). Esthétiquement, on ne perd rien. De près l'avion ressemble à une caricature taillée à la hache sans le moindre détail inutile qui fait le réalisme. Seule concession à l'original, le dessous des ailes affiche un beau rayé permettant de situer le modèle dans l'espace. En pratique, cela n'est pas d'un grand secours. Une lucarne « vue aérienne et stylisée du terrain d'aviation » placée dans la partie supérieure de l'écran permet de suivre les évolutions de plus près dans un espace correspondant à la portée d'un émetteur (attention, un avion est si vite perdu). Au milieu un trait représente le modéliste, son émetteur et une caméra fictifs. Sur la gauche un compteur figure les mouvements de caméra dans l'axe vertical. Un élément bien pratique mais qui fait double emploi avec l'altimètre situé en bas de l'écran au milieu des compteurs de vitesse de vol, pourcentage de gaz et distance au point d'émission. Les unités utilisées sont internationales puisque complètement arbitraires. Les Français seront donc soulagés de ne pas avoir à faire à des galons, des miles ou des pieds.



Un outil « pro » pour sa qualité et pour son prix



Une caricature taillée à la hache



L'atout n° 1 : le réalisme

Paré à décoller, on met la sauce et c'est parti. Pas besoin de tirer sur le manche à balai, le modèle s'envole tout seul du fait de sa vitesse. N'y voyez pas un défaut, dans la réalité cela se passe de la même façon... sur une distance beaucoup plus longue cependant. On se stabilise en configuration plane (ou plutôt on essaye car la stabilité laisse à désirer). Les ailerons et les *trims* s'avèrent hyper- ▶



En plein vol, à peine visible



128 $ 89 ! Damned !

sensibles, le contrôle à la profondeur agit avec un certain retard. Comme sur le terrain on commence à se battre avec les boutons. Virage sur l'aile : on incline les ailerons tout en tirant en profondeur pour éviter le taux de chute (la surface portante diminue). La griserie du vol, sans le bruit pétaradant du moteur, commence. Tonneaux, vol sur le dos, *Immelmann* (figure de chasse), loopings, déclanchés (l'avion monte à la verticale jusqu'à ce que le moteur ne le tire plus), vrilles, le simulateur est parfait pour l'acrobatie. Pour peu que vous ayez une bonne vue et aucune prétention au spectaculaire. A l'instar de la réalité le zinc informatisé prend de la vitesse en chutant, plane quand les gaz sont coupés, et oppose de l'inertie après un looping. Reste qu'à la première tentative de vrille, vous risquez fort de crasher pour cause de mauvaise appréciation des distances. On ne voit pas le sol se rapprocher. Les 89 $ de réparation affichés par le logiciel ne vous font même pas sourciller (comptez 50 $ pour un looping au ras du sol et 100 $ pour un tonneau avorté). Les mauvais réflexes sont longs à disparaître : lorsque le modèle fonce sur vous, les commandes sont inversées. Parasites sur l'écran matinés d'un bip sonore, l'avion vole au-dessus de votre tête, la caméra se tourne et la queue de l'avion disparaît. Les commandes passent dans le bon sens. Tous les modélistes en herbe connaissent le problème. Dernière étape, l'atterrissage sur ordinateur se révèle un peut trop facile. Pas de rafales de vent, pas d'axe d'atterrissage à respecter, l'avion se pose pratiquement à tous les coups, même dans les conditions les plus acrobatiques. Point n'est besoin d'arrondir l'approche en tirant sur la profondeur. A noter cependant une certaine instabilité latérale se rapprochant des conditions réelles.

Un très bon logiciel de simulation qui aurait pu être excellent si les graphismes plafonnaient à la hauteur des performances techniques. Le débutant acquièrera sans casse le sens des commandes à savoir le réflexe d'inversion, le contrôle de l'avion aux ailerons, le contrôle de l'altitude en virage, l'amplitude des ordres à donner, et l'action des commandes lors des figures de voltige. Au bout d'un temps réduit de moitié, il pourra décoller, effectuer un circuit correct et ramener son modèle intact, sous réserve que les conditions météorologiques et matérielles (moteur, émetteur radio) soient avec lui. Pour 1 400 F, soit la moitié du prix d'un avion prêt à voler, les heureux possesseurs d'*Apple* ou de *Commodore* auraient bien tord de se refuser ce passeport pour les airs. Pour les clubs d'aéromodélisme, c'est un must. (Disquette Dave Brown Products pour *Apple II* et *IIe*. Importateur : M.R.A., 12, rue Mulet, 69001 Lyon. Tél. : (7) 827.30.51).

Type	*simulateur de modélisme*
Intérêt	★★★★★★
Graphisme	★★★
Bruitage	—
Prix	1 400 F

Music writer

Rhapsodie in puce

Composez « facile » avec *Music writer*. Professeur docile ou complice dévoué, laissez votre ordinateur gérer votre création en lui confiant l'écriture musicale pendant que vous vous occupez de l'harmonie et de la mélodie.



Parmi les quatre voix proposées, tout va commencer par la mise en place du thème

Quand un air vous trotte dans la tête, il n'est pas toujours facile de le concrétiser instantanément sur le papier. De la création à l'interprétation, il est bien des étapes qui requièrent soit une connaissance approfondie de l'écriture musicale, soit l'aide d'un bon musicien. *Music Writer* vous propose une troisième solution : pourquoi ne pas laisser à votre ordinateur les responsabilités de l'écriture tandis que vous contrôlerez seul l'harmonie et la mélodie.

Ce logiciel gère votre création. Il met en place le thème et clarifie au maximum les possibilités d'arrangements musicaux. Pas plus synthétiseur qu'artiste, cet outil de travail est fort utile pour la simple création, sans toutefois dépasser ce stade. Selon vos connaissances, ses facultés varient cependant. Il sera le professeur des novices ou le complice dévoué des connaisseurs. Dès le chargement du programme, le menu principal révèle quatorze fonctions de travail. Une seule, en fait, va concerner la création musicale. Les autres ne traitent que du travail de sauvegarde sur disquette. *Music Writer* se présente ainsi par lui-même : les options « Album » et « Jukebox » donnent accès à une douzaine de morceaux mémorisés sur la deuxième face du programme. Dès lors, les possibilités musicales, la sonorité et le



Le menu principal et ses 14 fonctions

graphisme sont fort séduisants. Deux portées occupent l'écran : toutes les conventions d'écriture semblent respectées. Le passage choisi est interprété par l'ordinateur et les notes se colorent lorsqu'elles sont jouées. L'ensemble fait preuve d'une grande clarté, rien de tel pour séduire l'utilisateur.

Pour composer votre propre thème, faites appel à la fonction « new peace ». Cette intervention efface nécessairement tout travail effectué auparavant. Nous verrons pour cela l'importance de la sauvegarde sur disquette. La composition musicale possède un langage qui lui est propre. *Music Writer* est un outil de création : il vous incombe de connaître (ou d'apprendre...) les notions rythmiques et mélodiques de bases avant de vous lancer dans l'écriture d'une œuvre. Pour les non-initiés, la notice d'utilisation apporte ici une aide considérable. Une dizaine de pages présentent clairement les différentes règles du solfège contemporain. Mais reste à connaître l'harmonie...

Vous voici donc en mode « composition ». A l'écran, les deux portées sur lesquelles vous allez travailler sont doubles : l'une en clé de sol, l'autre en clé de fa, la composition s'apparente ici à l'écriture pour piano. Parmi les quatre voix proposées, soprano, alto, ténor et basse, tout va commencer par la mise en place du thème. Un curseur clignote en haut à gauche de la page. Il se manie facilement à l'aide des touches fléchées de votre ordinateur.

La voix de soprano étant sélectionnée, les notes sont placées selon deux critères : la « hau-

teur » qui se détermine bien entendu selon la position de la note sur la portée et la figure rythmique tapée, elle, au clavier. Ainsi, pour obtenir une blanche en do, placerez-vous votre curseur sur le troisième interligne de la portée (clé de sol) et taperez la touche « I » sur l'ordinateur. La note s'affiche sur l'écran et le curseur se déplace en avant d'une



Clé de sol ou clé de fa ?

distance relative, en théorie, à la durée du son (ici quatre temps). L'écriture est aussi simple en ce qui concerne les différents symboles musicaux. Notes liées ou pointées, barre de mesure, altération accidentelle, etc. Pour les silences, le principe est le même. Une pression sur la touche « R », soit « rest » en anglais, donne accès aux différentes durées possibles de ces « blancs musicaux ». Le rythme est considéré, dans ce programme, sous son aspect mathématique.
En prenant comme base la durée optimale d'une note, soit la ronde, et en l'associant au chiffre 1, l'ordinateur gère toutes les autres figures rythmiques par simple division du temps : divisé par 2, vous obtenez la blanche (soit la touche « 2 » sur l'ordinateur) divisé par 4 la noire (touche 4) et ainsi de suite. A partir de la croche, la double croche est sélectionnée par la touche 6, la triple croche par la touche 3. Il faut apprécier cette organisation qui permettra aux novices d'appliquer les différentes valeurs rythmiques sans en omettre la signification temporelle.
Autre intérêt pédagogique, l'écoute des sons et phrases musicales : dans la sélection des notes, tout d'abord, la touche « P » permet d'entendre un son avant de le concrétiser à l'écran. Pour composer à l' « oreille », vous pouvez ainsi retranscrire de mémoire n'importe quel thème ou phrase musicale. Un ensemble de notes peut être lu à tout moment, sans aucune modification de la fonction en cours. Vous réécoutez à loisir tel ou tel passage de votre thème. D'une importance considérable, les nuances musicales sont traitées dans *Music Writer* selon le « code officiel »... Les symboles *pianissimo* ou *fortissimo* s'inscrivent en dessous des portées. Ces variations sonores seront bien entendu régies par le volume de l'ensemble. Leur effet est aussi progressif pour ne pas apporter de « sauts » d'intensité.
Apportez-y les modifications qui s'imposent.
Comme l'écriture, l'effacement est géré par le curseur. La barre d'espace sert alors de gomme et son usage devient vite indispensable. En effet, de par la précision du graphisme, la place occupée par quelques notes est considérable. Une portée peut contenir exactement vingt-quatre figures, ce qui limite l'écriture à deux mesures par portée pour un morceau en 4/4. L'ordinateur accepte ainsi un maximum de cent quarante mesures. Bien entendu, cette limitation ne se présentera que si vous utilisez une multitude de triples croches.
Notons que l'écriture, pour rester claire, doit être aérée. Seulement quatre mesures seront alors visibles sur un même écran, ce qui ne facilite pas, à proprement parler le travail de composition.



***Music Writer* est riche au niveau de l'écriture musicale**

Votre thème est maintenant en place, reste à définir un arrangement qui le mettra en valeur. Les trois voix restantes autorisent tous les accords trois sons et ce, sur quatre octaves. Chacune des quatre voix couvre entièrement cette tessiture, ce qui permet de croiser les lignes mélodiques. Le travail de l'arrangement est identique à celui de la voix de soprano. Plus que jamais, la mise en place doit être précise. Vous serez sans aucun doute amené à modifier l'écriture de votre thème pour placer correctement les valeurs temporelles de votre arrangement.
La « forme » du morceau se définit selon les symboles habituels. La double barre de reprise et deux renvois sont au programme. En revanche, pas de signe de répétition ou de *coda*. *Music Writer* ne connaît pas le *Da Capo Al Coda*. Vous avez néanmoins la possibilité de doubler une partie de votre composition sans avoir à la réécrire.
Si *Music Writer* est riche au niveau de l'écriture musicale, il l'est bien moins dans le domaine de la recherche sonore. La fonction « Edit Mode Screen » fait pourtant rêver. Selon cinq critères, la courbe de réponse de chacune des voix reste modulable : *attack*, *surtain*, etc. Le résultat n'est malheureusement pas très probant. Seuls varient le volume et l'articulation du son. Les autres transformations restent vagues et défigurent souvent la musicalité déjà restreinte du son synthétisé. De même, l'écoute des morceaux pose parfois problème. En effet, la lecture sonore se double à l'écran d'une lecture graphique de la partition. Les notes se colorent, selon leurs figures, au fil de l'écoute et l'audition des deux portées d'un même écran reste toujours claire.
En revanche, lors du passage au tableau suivant, l'image enregistre généralement un décalage sensible par rapport au son. Le rythme y perd sa régularité et votre œuvre sa souplesse. Pour contrer ce problème, les auteurs du logiciel ont mis au point deux programmations de lecture. L'une lie deux portées par écran, l'autre assure



L'écriture est simple

L'écriture doit être aérée

une lecture pas à pas de chacune d'elles. Dans les deux cas, il faudra cependant éviter les rythmes trop rapides, à moins d'aérer au maximum les derniers temps des mesures situées à droite de l'écran. Ces conditions ne sont guère musicales et entravent l'imagination. Mieux vaut encore sélectionner un rythme lent (au minimum vingt-quatre pulsations à la minute) et garder ainsi le champ libre pour une création non restrictive.
Outil de travail plus qu'instrument de musique, ce programme remplace avec brio le papier à musique. N'y voyez rien de péjoratif : les nombreuses fonctions de sauvegarde sont réellement intéressantes.
Stockées dans le « Jukebox », vos propres compositions peuvent subir toutes les transformations désirées : modulation rythmique, enchaînement de différentes phrases ou encore impression sur papier de la partition finale. La composition musicale est un travail de longue haleine sur lequel vous serez amené à revenir plusieurs jours durant.
Music Writer possède suffisamment de patience et de mémoire pour combler vos moindres désirs. A vous de rétablir, ensuite, la musicalité de l'ensemble sur un véritable instrument ! C'est l'issue logique de tout ce travail. (Disquette Fogio pour *Atari 800, 800 XL*. Une version existe pour *C 64* seulement trois voix musicales sont alors disponibles).

Type	*utilitaire musical*
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★
Bruitage	★★
Prix	*F*

THOMSON, TU M



THOMSON, LA M



ICRO CAPITALE.

Avec toi je peux tout faire.
Tu es le numéro 1 de la micro en France.
Pour toi, les plus grands éditeurs de logiciels ont constitué le plus grand catalogue de titres en français.
Plus de 300 logiciels pour tous les publics.
Avec eux tu peux tout faire. Tu peux dessiner les projets les plus fantastiques. Tu peux composer une symphonie.
Tu peux tout classer, même l'inclassable.
Tu peux apprendre toutes les langues, tous les langages.
Tu peux gérer tous les budgets. Tu peux tout programmer.
Avec toi, tout devient facile et passionnant.





SPECTRUM

Dollar

Dollar : un mot magique qui à peine prononcé
fait briller des tas d'or au fond des yeux du monde.
Escarcelle vide et portefeuille plat,
vous partez à la cueillette de billets verts.
Utilisez les touches 5, 6, 7, 8 pour vous déplacer
dans les quatre directions et $ pour ramasser les sous.

```
   1 REM $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
   2 REM
   3 REM dolards dolards
   4 REM
   5 REM $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
  10 LET score=0
  20 LET u=10
  30 LET score1=0
  50 GO SUB 9000
 100 BORDER 0
 110 PAPER 0
 120 INK 4
 130 CLS
 200 GO SUB 8000
 300 GO TO 7000
6000 REM $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
6010 REM
6020 REM
6030 REM    affichage de $
6040 REM
6050 REM $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
6060 IF u<3 THEN GO TO 6200
6150 LET u=INT (RND*2)
6160 LET x1=1+INT (RND*19)
6170 LET y1=1+INT (RND*30)
6175 PRINT AT 21,0;"score:";score
6180 PRINT AT x1,y1; INK 3;"$"
6200 IF u=0 THEN IF x=x1 AND y=y1 THEN LET score=score+10: LET u=10
6230 IF u=1 THEN IF x=x1 AND y=y1 THEN LET u=10: LET score=0: PRINT OVER 1; FLAS
H 1; INK 3; PAPER 4;AT x,y;" ": FOR n=1 TO 60: BEEP .01,n: NEXT n
```

```
6240 IF x=11 AND y=15 THEN IF score=0 THEN GO TO 9900
6300 IF x=11 AND y=15 THEN LET score1=(score*2)+score1: LET score=0
6310 PRINT AT 21,10;"total:";score1
6311 PRINT AT 21,0;"score:";score
6900 RETURN
7000 REM ######################################################
7010 REM
7020 REM  gestion des touches
7030 REM
7040 REM ######################################################
7041 LET x=5: LET y=5
7050 IF INKEY$="5" AND y>1 THEN PRINT AT x,y;" ": LET y=y-1: PRINT AT x,y;"J"
7060 IF INKEY$="8" AND y<30 THEN PRINT AT x,y;" ": LET y=y+1: PRINT AT x,y;"J"
7070 IF INKEY$="6" AND x<19 THEN PRINT AT x,y;" ": LET x=x+1: PRINT AT x,y;"J"
7080 IF INKEY$="7" AND x>1 THEN PRINT AT x,y;" ": LET x=x-1: PRINT AT x,y;"J"
7085 GO SUB 6000
7090 GO SUB 7500
7100 GO TO 7050
7500 PRINT AT 10,14; INK 3; PAPER 5;"◢C◣"
7510 PRINT AT 11,14; INK 3; PAPER 5;"EHF"
7520 PRINT AT 12,14; INK 3; PAPER 5;"Ξ_◆"
7525 PRINT AT 11,15; OVER 1; INK 1; PAPER 3; FLASH 1;"$"
7530 RETURN
8000 REM $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
8010 REM
8020 REM  affichage de l'ecran
8030 REM
8040 REM $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
8100 PRINT AT 0,0; INK 3; PAPER 1;"HHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHH"
8110 PRINT AT 20,0; INK 3; PAPER 1;"HHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHH"
8120 FOR x=1 TO 19: PRINT AT x,0; INK 3; PAPER 1;"H";AT x,31;"H": NEXT x
8600 PRINT AT 10,14; INK 3; PAPER 5;"◢C◣"
8610 PRINT AT 11,14; INK 3; PAPER 5;"EHF"
8620 PRINT AT 12,14; INK 3; PAPER 5;"Ξ_◆"
8700 PRINT AT 11,15; OVER 1; INK 1; PAPER 3; FLASH 1;"$"
8900 RETURN
9000 REM $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
9010 REM
9020 REM       CHR$ graphiques
9030 REM
9040 REM $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
9100 POKE USR "a",BIN 11111111
9110 FOR x=1 TO 7: POKE USR "a"+x,BIN 10000000: NEXT x
9190 POKE USR "b",BIN 11111111
9200 FOR x=1 TO 7: POKE USR "b"+x,BIN 00000001: NEXT x
9300 POKE USR "c"+7,BIN 11111111
9310 FOR x=0 TO 6: POKE USR "c"+x,BIN 10000000: NEXT x
9320 POKE USR "d"+7,BIN 11111111
9330 FOR x=0 TO 6: POKE USR "d"+x,BIN 00000001: NEXT x
9400 FOR x=0 TO 7: POKE USR "e"+x,BIN 10000000: NEXT x
9410 FOR x=0 TO 7: POKE USR "f"+x,BIN 00000001: NEXT x
9415 POKE USR "g",BIN 11111111
9420 FOR x=1 TO 7: POKE USR "g"+x,0: NEXT x
9430 POKE USR "h",255: POKE USR "h"+7,255
9440 FOR x=1 TO 6: POKE USR "h"+x,BIN 10000001: NEXT x
9500 POKE USR "j"+1,BIN 00011000
9510 POKE USR "j"+2,BIN 00111100
9520 POKE USR "j"+3,BIN 00011000
9530 POKE USR "j"+4,BIN 01111110
9540 POKE USR "j"+5,BIN 11111111
9550 POKE USR "j"+6,BIN 00111100
9555 POKE USR "j"+7,BIN 00010000
9800 RETURN
9900 REM %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
9910 REM
9920 REM    fin du jeu
9930 REM
```

```
9950 REM %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
9960 CLS : FOR x=255 TO 0 STEP -1: POKE 23606,x: PRINT AT 10,15;"FIN": NEXT x
9980 PRINT AT 15,0; INK 3;"vous etes rentre dans le coffre sans argent un autre
partie o/n?"
9990 INPUT a$
9995 IF a$="o" THEN RUN

    LIGNES     1 -  300   :  INITIALISATION DU JEU
      "   "   6000 - 6900  :  AFFICHAGE DU $
      "   "   7000 - 7100  :  TEST CLAVIER
      "   "   8000 - 8900  :  AFFICHAGE ECRAN
      "   "   9000 - 9800  :  CREATION DES CARACTERES GRAPHIQUES
      "   "   9900 - 9995  :  FIN DE PARTIE
```

ORIC

Technodessin

En bon descendant de Léonard de Vinci,
vous êtes un génie mathématique et artistique.
Programmez votre propre logiciel de dessin.
Cercles, restangles, traits, pinceau, toutes les fonctions indispensables sont là,
il suffit d'utiliser les touches « shift » et les flèches curseur.

```
 0 REM*************
 1 REM** TECHNO   **
 2 REM** R.JUHEL **
 3 REM*************
 4 REM
 5 REM INITIALISATION
 6 REM
 7 TEXT: GOSUB3000
 10 TEXT: POKE618,10:GOSUB10000:CLEAR:HIRES:POKE618,10
 20 C=1:AC=0 :FD=-1:SD=0
 40 CLS
 45 WAIT50
 46 REM  BOUCLE PRINCIPALE
 50 REPEAT
 60 P=PEEK(#208):P2=PEEK(#209)
 62 PRINT" X=";X;"    Y=";Y
 65 DE=0
 70 IFP2=164ANDX>CTHENX=X-C:DE=1
 80 IFP2=167ANDX<239-CTHENX=X+C:DE=1
 90 IFP=180ANDY<199-CTHENY=Y+C:DE=1
 100 IFP=156ANDY>CTHENY=Y-C  :DE=1
 130 IFDE=1AND S=0ANDAC=0THENCURSETA,B,0
 131 IFDE=1ANDAC=1THENCURSETA,B,0
 135 IFDE=1THENS=-(POINT(X,Y))
 140 CURSETX,Y,1
 150 IFDE=1THEN A=X:B=Y
 160 IFP=137ANDFD=-1THENCURSETX1,Y1,1:DRAWX-X1,Y-Y1,1:X1=X:Y1=Y:DE=1
 165 IFP=137ANDFD=1THENCURSETZX,ZY,1:DRAWX-ZX,Y-ZY,1
 170 IFP=145THENCURSETX2,Y2,1:DRAWX-X2,0,1:DRAWO,Y-Y2,1
 180 IFP=145THENDRAW-(X-X2),0,1:DRAWO,-(Y-Y2),1:S=1
 185 IFP=145ANDFD=1THENCURSETZX,ZY,1:DRAWX-ZX,Y-ZY,1
 190 IFP=133THENFD=-FD:SD=0
 200 IFFD=1ANDSD=0THENZX=X:ZY=Y:SD=1
 201 IFFD=1THENCURSETZX,ZY,1:DRAWX-ZX,Y-ZY,2:CURSETZX,ZY,1:DRAWX-ZX,Y-ZY,2
 500 UNTILP=175
```

```
504 REM   SAISIE DES OPTIONS
505 CLS
510 GETK$:GETK$:FI=0
515 IFK$="F"THENFI=1
520 IFK$="E"THENINPUT"ECART DE DEPLACEMENT(1-10)";C:FI=1:IFC<1ORC>10THEN520
540 IFK$="T"THENX1=X:Y1=Y:CURSETX,Y,1:WAIT50:FI=1
550 IFK$="C"THENPRINT" 1:GOMME  2:CRAYON 3:MODE NORMAL":AC=1:FI=1:GETZ$
560 IFK$="C"ANDZ$="2"THENAC=-1
570 IFK$="C"ANDZ$="3"THENAC=0
580 IFK$="R"THENX2=X:Y2=Y:CURSETX,Y,1:FI=1
590 IFK$="S"THENPRINT"PRESSEZ UNE TOUCHE.":GETZ$:CSAVE"DESSIN",A#9800,E#B400
595 IFK$="S"THENFI=1
600 IFK$="L"THENPRINT"PRESSEZ UNE TOUCHE":GETZ$:CLOAD"":FI=1
610 IFK$="K"THEN1010
620 IFK$="G"THEN2000
630 IFK$="P"THENCLS:INPUT"COULEUR PAPIER(0-7)";Q$:Q=ASC(Q$)-48
640 IFK$="P"ANDQ>-1ANDQ<8THENPAPERQ:FI=1
650 IFK$="I"THENCLS:INPUT"COULEUR ENCRE(0-7)";Q$:Q=ASC(Q$)-48
660 IFK$="I"ANDQ>-1ANDQ<8THENINKQ:FI=1
670 IFK$="Z"THENHIRES:FI=1
990 IFFI=1THEN40
1000 GOTO510
1005 REM    MODE PINCEAU
1010 OO=0: FORI=X-3TOX:IFI>-1ANDOO=0THENXX=I:OO=1
1011 NEXT
1012 OO=0:FORI=Y-4TOY:IFI>-1ANDOO=0THENYY=I:OO=1
1013 NEXT
1020 CLS:PRINT" MOTIF (1-6): a b c d e f "
1030 GETZ$:IFASC(Z$)<49ORASC(Z$)>54THEN1020
1040 CH=96+ASC(Z$)-48:U=1
1050 REPEAT
1060 P=PEEK(#208):P2=PEEK(#209)
1061 IFP=186THENPULL:GOTO1020
1062 PRINT"XX=";XX;"    YY=";YY
1070 IFP2=164ANDXX>0THENXX=XX-1
1080 IFP2=167ANDXX<230THENXX=XX+1
1090 IFP=180ANDYY<190THENYY=YY+1
1100 IFP=156ANDYY>0THENYY=YY-1
1110 CURSETXX,YY,3:CHARCH,0,U:CHARCH,0,2:CHARCH,0,2
1490 IFP=175THENINPUT"0:FOND 1:ENCRE 2:INVERSE 3:NUL";U:IFU<0ORU>3THEN1490
1499 WAIT10
1500 UNTILP=169:GOTO40
1990 REM   MODE CERCLE
2000 I=239-X
2010 IFI>XTHENMX=XELSEMX=I
2020 I=199-Y
2030 IFI>YTHENMY=YELSEMY=I
2040 IFMY>MXTHENMM=MXELSEMM=MY
2045 IFMM=0THENPRINT"IMPOSSIBLE":GOTO50
2050 PRINT" RAYON DU CERCLE (1-";MM;")":INPUT"";NN
2060 IFNN>MMORNN<1THEN2050
2070 CIRCLENN,1
2080 INPUT"DESIREZ VOUS LE REMPLIR(O/N)";Z$
2090 IFZ$="O"THENFORI=1TONN:CIRCLEI,1:NEXT:GOTO40 ELSE GOTO 40
2990 REM     INSTRUCTIONS
3000 CLS:PRINT:PRINT" TECHNO EST UN UTILITAIRE DE DESSIN QUI DOIT VOUS";
3010 PRINT"PERMETTRE DE REALISER TOUTES SORTES DE FIGURES":GETZ$
3020 PRINT:PRINT"VOUS VOUS DE DEPLACEZ AVEC LES 2 SHIFT ET LES FLECHES D'EDITIO
N"
3030 PRINT" R:TRACE UN RECTANGLE  T:TRACE UN TRAIT' U:VISION TRAIT"
3040 PRINT"---------APRES L'APPUI SUR RETURN------"
3050 PRINT:PRINT"F:FIN E:VITESSE CURSEUR R:INITIALISE LE PREMIER SOMMET"
3060 PRINT"T:INITIALISE LE PREMIER POINT C:CHANGE LE TRACE G:CECLE Z:EFFACE"
3090 PRINT"K:MODE PINCEAU S:SAUVE SUR K7 L:CHARGE UN DESSIN SUR K7"
3100 PRINT"P:PAPIER I:ENCRE "
3110 PRINT:PRINT"----------MODE PINCEAU-----------------"
3120 PRINT"ESC:FIN C:CHANGE PINCEAU RETURN:CHANGE TRACE"
4000 GETZ$:RETURN
```

```
9990 REM REDEFINITION DES PINCEAUX
10000 FORI=0TO47
10010 READZZ
10020 POKE46856+I,ZZ
10030 NEXTI:RETURN
10040 DATA12,30,63,63,63,63,30,12,0,20,10,20,10,20,10,0,0,0,0,12,12,0,0,0
10050 DATA0,0,0,28,28,28,0,0,21,21,21,21,21,21,21,21,63,0,63,0,63,0,63,0
```

Ligne 5 : initialisation
Ligne 46 : boucle principale
Ligne 504 : options complémentaires
Ligne 1005 : mode pinceau
Ligne 1990 : mode cercle
Ligne 2990 : instructions

ORIC

Sprite

Le sprite sur ordinateur c'est la récompense de l'animateur, l'ouverture sur le mouvement. Un générateur de sprite sur *Oric*, c'est combler le vide de la machine en la matière. Un outil indispensable à tous les créateurs qui peut se coupler à « Technodessin ». Suivez le guide.

```
0 REM***********************
1 REM* SPRITE par R.JUHEL *
2 REM***********************
3 POKE618,10
4 RESTORE: GOSUB9990
5 HIRES: PRINT"CHARGER VOTRE ECRAN AVEC LES SPRITES A MEMORISER."
20 CLOAD"":CLS:POKE618,10
29 REM*****************
30 REM MISE EN MEMOIRE
31 REM*****************
32 PRINT"O:1ER SOMMET  RETURN:MEMORISATION":GETZ$
40 CLEAR: A=1:X=6:Y=1:G=2:AA=40960
50 REPEAT
51 PRINT"X=";X,"Y=";Y
60 P=PEEK(#208)
70 IFP=172ANDX>5THENX=X-6:A=A-1
80 IFP=188ANDX<233THENX=X+6:A=A+1
90 IFP=156ANDY>2THENY=Y-1
100 IFP=180ANDY<198THENY=Y+1
110 CURSETX,Y,G:WAIT1:CURSETX,Y,G:WAIT1
111 IFP=169ANDG=1THENG=2:GOTO120
112 IFP=169ANDG=2THENG=1
120 IFP=149THENXA=A:YA=Y
130 IFP=175THENXB=A:YB=Y:P=100
209 UNTILP=100
600 LO=YB-YA
610 LR=XB-XA:IFXA=0ORXA=39THEN615
611 CURSETXA*6-1,YA-1,2:DRAWLR*6+7,0,2:DRAWO,LO+2,2:DRAW-LR*6-7,0,2
612 DRAWO,-LO-1,2
615 POKE#41F,40-LR-1:AD=40-LR-1
```

```
618 INPUT"A PARTIR DE QUELLE ADRESSE (ATTENTION)";AS
620 DOKE#40D,AS
622 LR=LR+1: LO=LO+1:POKE#401,LO:POKE#403,LR
625 Z=0
626 DC=AA+XA+YA*40:DOKE#40A,DC-1
627 CALL#400:AT=DEEK(#40D)
700 PRINT:PRINT:PRINT
701 LR=LR-1:LO=LO-1:IFXA=0OR XA=39THEN710
705 CURSETXA*6-1,YA-1,2:DRAWLR*6+7,0,2:DRAW0,LO+2,2:DRAW-LR*6-7,0,2
706 DRAW0,-LO-1,2
710 INPUT"DESIREZ VOUS STOCKER  CE SPRITE SUR K7 ";Z$:
719 PRINT:PRINT:PRINT
720 IFZ$="O"ORZ$="OUI"THEN1070ELSE2000
1070 CLS:PRINT"STOCKAGE SPRITE";:GETZ$:PRINT:PRINT:PRINT
1075 PRINT"NOTEZ LES VALEURS SUIVANTES QUI SERONT NECESSAIRES POUR ";
1076 PRINT"AFFICHER LE SPRITE";:GETZ$
1077 PRINT:PRINT:PRINT
1080 PRINT:PRINT"ADRESSE DE DEBUT (DEC):";AS;:GETZ$
1083 PRINT:PRINT:PRINT
1085 PRINT"ADRESSE DE FIN (DEC):";AT;:GETZ$
1086 PRINT:PRINT:PRINT
1110 PRINT"X=";LR,"Y=":LO,"AD=";AD;:GETZ$:PRINT:PRINT:PRINT
1120 PRINT"METTEZ VOTRE MAGNETO EN  MARCHE PUIS PRESSSEZ UNE TOUCHE.";:GETZ$
1125 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"SAUVEGUARDE EN COURS.";
1130 CSAVE"SPRITE MEM",AAS,EAT
1139 LR=LR-1:LO=LO-1
2000 INPUT"VOUS GARDEZ LE MEME ECRAN (O/N)";Z$:IFZ$="O"THEN29
9000 RUN
9990 FORI=#400TO#437:READZ:POKEI,Z:NEXT
10000 DATA#A0,#C4,#A2,#7,#EE,#A,#4,#F0,#22,#AD,#A9,#BE,#8D,#5C,#45,#EE
10010 DATA#D,#4,#F0,#1D,#CA,#D0,#ED,#88,#F0,#1D,#18,#AD,#A,#4,#69,#21,#8D
10020 DATA#A,#4,#90,#DD,#EE,#B,#4,#4C,#2,#4,#EE,#B,#4,#4C,#9,#4,#EE,#E,#4,#4C
10030 DATA#14,#4,#60
10100 RETURN
10110 REM FIN

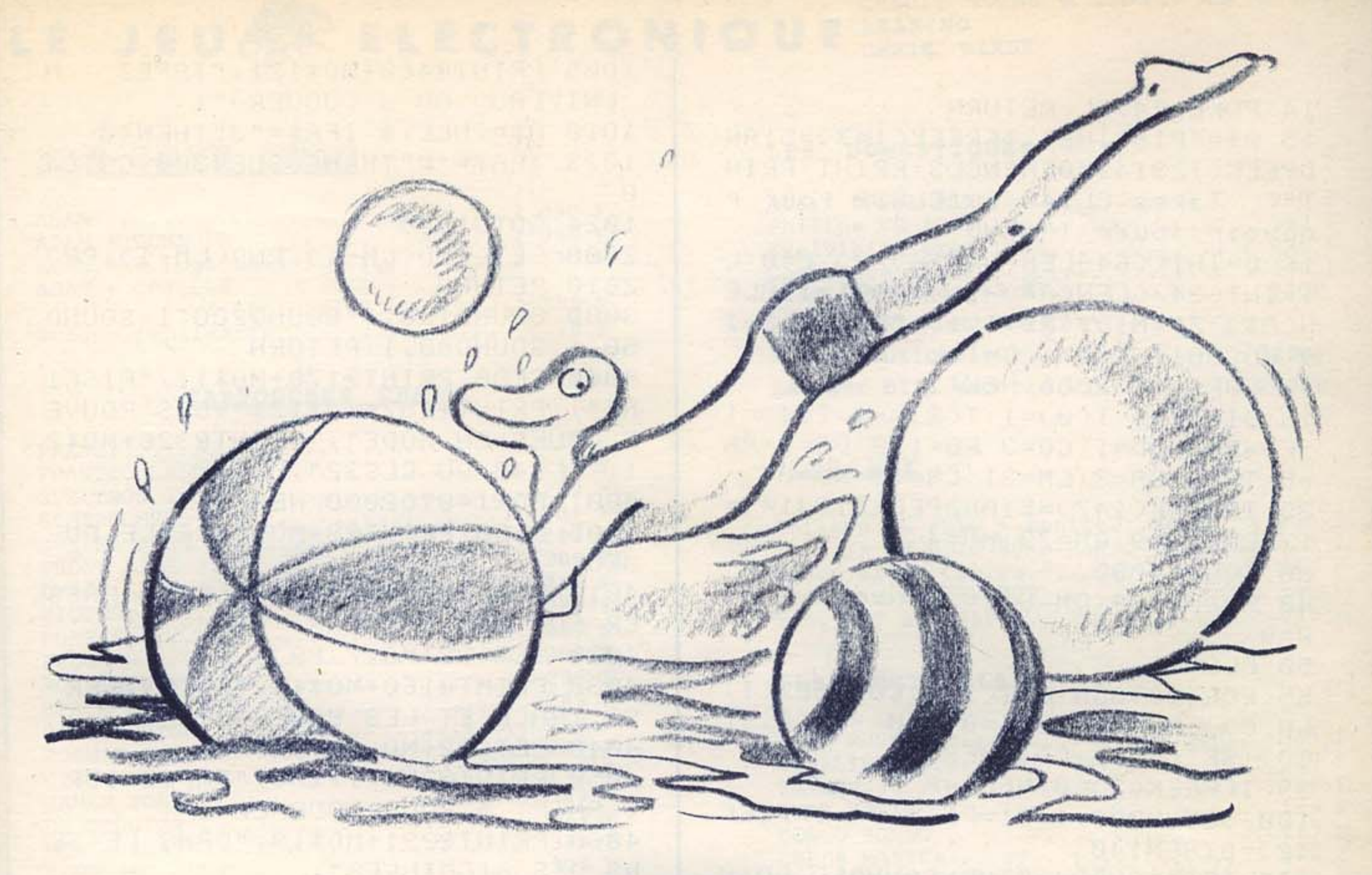
10 FORI=#44FTO#487:READW:POKEI,W:NEXT
20 DATA#60,#A0,#17,#A2,#4,#AD,#5C,#40,#EE,#55,#4,#F0,#1F,#EE,#62,#4,#F0,#20
30 DATA#8D,#15,#B3,#CA,#D0,#ED,#88,#F0,#1D,#18,#AD,#62,#4,#69,#24,#8D,#62
40 DATA#4,#90,#DD,#EE,#63,#4,#4C,#52,#4,#EE,#56,#4,#4C,#5C,#4,#EE,#63,#4
50 DATA#4C,#61,#4,#60
```

1ère partie : saisie
suivez les indications données par le programme.

Ligne 3 : supprime le bip clavier et le curseur
Ligne 5 : charge l'écran en sprites
Ligne 30 : mise en mémoire
Ligne 9990 : routine en code machine

2ème partie : affichage
C'est une routine en code machine que vous devrez placer en tete de vos programmes utilisant des sprites.

Pour afficher un sprite :
tout d'abord POKEZ les variables signalées dans la 1ère partie : POKE 453,# x:POKE # 451, y:POKE # 46f, ad:DOKE # 455, deb puis xx et yy étant les coordonnées du point à partir duquel le sprite doit s'afficher : DOKE # 462, (xx + yy.40 + # 9fff).
Ensuite pour afficher le sprite, faites CALL # 450.



ALICE

La piscine

Canards gonflants, ballons rayés, éclaboussures et eau chlorée : bienvenue à la piscine d'Alice.
Entre un saut de l'ange et une longueur de crawl, amusez-vous à percer les ballons.
Attention, vous devez éviter de percuter les bouées et de repasser sur vos « pas » sous peine de noyade immédiate. Vous vous déplacez en utilisant les touches « shift » pour tourner dans le sens des aiguilles d'une montre et « control » pour tourner dans le sens contraire.

```
0 CLS0:CLEAR100:FORI=0TO18:READZ
$:NEXTI:DM=PEEK(173):DL=PEEK(174
):GOTO15
1 DATA,",103101501631411114511,,00
70104113311641,,,,103121501631,,
,,,00701111221133114070,,0070103
113314120
4 DATA,,103141110120133144201631
0511
```

```
11 ZM=PEEK(173):ZL=PEEK(174):Z1=
VARPTR(Z$):Z1=PEEK(Z1+2)*256+PEE
K(Z1+3):FORZ0=Z1TOZ1+LEN(Z$)-1:R
ESTORE:FORZ2=65TOPEEK(Z0)
12 READZ0$:NEXTZ2:Z2=PEEK(173)*2
56+PEEK(174)-LEN(Z0$):FORZ2=Z2TO
Z2+LEN(Z0$)-1STEP4:FORZ3=0TOPEEK
(Z2+2)-49
13 SET(C+(Z0-Z1)*6+PEEK(Z2)-48+(
PEEK(Z2+3)-48)*Z3,L+PEEK(Z2+1)-4
8+(49-PEEK(Z2+3))*Z3,CO):NEXTZ3:
NEXTZ2:NEXTZ0:POKE173,ZM
```

```
14 POKE174,ZL:RETURN
15 A$="PISCINE":IFPEEK(147)=51AN
DPEEK(12314)=0THENCLS:PRINT:PRIN
T"   Tapez CLS40 ou CLS32 Pour p
ouvoir jouer !":END
16 C=INT((64-LEN(A$)*6)/2):L=0:L
1=INT(24/(LEN(A$)-1)):FORI=1TOLE
N(A$):Z$=MID$(A$,I,1):CO=ABS(8-I
):GOSUB11:C=C+6:L=I*L1:NEXTI
17 FORI=1TO2000:NEXTI
18 DIMT(4):T(0)=1:T(2)=-1:T(4)=1
:FD=100:DD=1:CO=3:FG=128:DG=1:PA
=5:TR=3:BA=3:LM=31:CM=63:MO=0
20 IFPEEK(147)=51ANDPEEK(12314)=
1THENLM=49:CM=79:MO=4
30 GOSUB4000
40 H=2:PO=0:DM=8:L=26:C=30:V=-1:
W=0
50 CLS0
55 FORI=0TOCM:SET(I,0,CO):SET(I,
LM,CO):NEXTI:FORI=0TOLM:SET(0,I,
CO):SET(CM,I,CO):NEXTI
99 IFPEEK(2)=0THEN140
100 SOUND200,1:D1=PEEK(3):IFPEEK
(2)=0THEN140
105 IF(D1AND2)=0THENSOUNDFD,DD:H
=(H+1)AND3:GOTO130
120 SOUNDFG,DG:H=H-1:IFH=-1THENH
=3
130 V=T(H):W=T(H+1)
140 L=L+V:C=C+W:IFL=0ORC=0ORL=LM
ORC=CMTHEN1000
144 P=POINT(C,L)
146 IFP=BAORP=TRTHEN1000
147 IFPOINT(C+W,L+V)=PATHENGOSUB
3000:PO=PO+10:RESET(C+W,L+V)
148 IFP=PATHENGOSUB3000:PO=PO+10
149 PRINT@14+MO,PO;
150 SET(C,L,CO)
152 D=D+1:IFD=DMTHEND=0:PR=PA:GO
SUB2000:PR=TR:GOSUB2000
155 FORJ=0TOJJ:NEXTJ
160 GOTO99
1000 PRINT@5+MO," NIVEAU ";NV;"
SCORE :";PO;" ";
1003 SOUND230,1:SOUND150,1:SOUND
20,1:SOUND110,1:SOUND80,1:SOUND1
10,1:SOUND20,10
1005 PRINT@480+MO*121,"TAPEZ : N
(NIVEAU) OU J (JOUER)";
1010 A$=INKEY$:IFA$="J"THEN40
1023 IFA$="N"THENGOSUB4300:GOTO4
0
1024 GOTO1010
2000 SET(RND(CM-1),RND(LM-1),PR)
2010 RETURN
3000 SOUND100,1:SOUND200,1:SOUND
50,1:SOUND80,1:RETURN
4000 CLS0:PRINT@170+MO*11,"PISCI
NE";:PRINT@257+MO*17,"VOUS POUVE
Z JOUER EN MODE";:PRINT@326+MO*2
1,"CLS40 OU CLS32";
4001 FORI=0TO2000:NEXTI
4005 CLS0:PRINT@8+MO," REGLE DU
JEU ";
4010 PRINT@64+MO*5,"IL FAUT PASS
ER SUR LES BALLONS :";
4020 SET(32+MO,7,PA)
4030 PRINT@160+MO*11,"ET EVITER
SA TRACE ET LES BOUEES";
4040 SET(32+MO,13,TR)
4050 PRINT@256+17*MO,"TAPEZ SUR
< SHIFT > POUR TOURNER";
4060 PRINT@291+MO*19,"DANS LE SE
NS DES AIGUILLES";
4070 PRINT@330+MO*21,"D'UNE MONT
RE";
4080 PRINT@384+MO*25,"TAPEZ SUR
<CONTROL> POUR TOURNER";
4090 PRINT@421+MO*27,"DANS LE SE
NS CONTRAIRE";
4100 PRINT@487+MO*31,"TAPEZ J PO
UR JOUER";
4200 A$=INKEY$:IFA$<>"J"THEN4200
4300 CLS
4310 PRINT@64," TAPEZ : ":PRINT"
  - 1 POUR LE NIVEAU FAIBLE ":P
RINT" - 2 POUR LE NIVEAU MOYEN
"
4320 PRINT" - 3 POUR LE NIVEAU
FORT "
4330 A$=INKEY$+"9":NV=ASC(A$)-48
:IFNV>3ORNV<1THEN4330
4340 IFNV=1THENJJ=100
4350 IFNV=2THENJJ=30
4360 IFNV=3THENJJ=0
4370 RETURN
```

Ligne 0 à 14 : Routine en langage machine, elle est placé au début du programme pour accélerer le déroulement du programme.
Ligne 18 : Dimensionnement des variables utilisées par l'ordinateur.
Ligne 50 à 160 : Affichage de la grille de jeu.
Ligne 1000 : Affichage du niveau et du score des joueurs.
Ligne 1003 : Routine de sons.
Ligne 2000 à 4300 : Explications du jeu.
Ligne 4310 à 4370 : Choix du niveau de jeu.

LE JEU ELECTRONIQUE

CREDIT TOTAL A PARTIR DE 2 500 F
LEASING
CARTE BLEUE

CBS PRIX CHOC

ADAM	2 090 F
ADAM + CONSOLE	2 990 F
ADAM + 4 Logiciels	2 590 F
ADAM + CONSOLE + 5 Logiciels	3 550 F
Ruban imprimante	78 F

CARTOUCHES CBS

FRENZY	259 F
FRANTIC FREDDY	259 F
SPECTRON	259 F
SCHTROUMPFS	289 F
DONKEY KONG JR	289 F
FRONT LINE	289 F
OMEGA RACE	289 F
VICTORY	289 F
POPEYE	289 F
FROGGER	289 F
MOUNTAIN KING	289 F
SPACE FURY	289 F
ROLLOVERTURE	289 F
COSMIC AVENGER	289 F
OILS WELL	289 F
JAMES BONB	329 F
DESTRUCTOR	329 F
MINER 2049	329 F
BUMP AND JUMP	329 F
TELLY TURTLE	329 F
PITSTOP	329 F
BURGER TIME	329 F
CABADGE PATCH KID	329 F
TARZAN	329 F
JUMPAN JR	329 F
TIMES PILOT	329 F
ROC N ROP	329 F
ANTARTIC ADVENTUR	329 F

LES 3 CARTOUCHES CBS AU CHOIX ..... 579 F (le lot)
CITE 5 CARTOUCHES PAR ORDRE DE PREFERENCE

CASSETTES CBS ADAM

MACRO ASSEMBLEUR	229 F
BIBLIOTHEQUE	189 F
ZAXXON	229 F
DONKEY KONG	229 F
MOUNTAIN KING	229 F

LES DOMESTIQUES

Atari 800XL PAL	990 F
Philips VG 5000	990 F
Exelvision exel 100	2 490 F
Commodore vic 20	1 300 F
Oric ATMOS peri+3 K7	**990F**
Oric ATMOS +lecteur K7 + moniteur couleur	**3490F**
Lecteur DISK sedoric	**2490F**

LES MSX

Philips VG 8010 + moniteur mono	2 290 F
Philips vg 8020 80Ko RAM	2 490 F
Canon V20 + Cables	2 690 F
Spectravideo SV 728	2 390 F
Sony HIT BIT 75F	2 490 F

LES LOGICIELS

LODE RUNNER	349 F
CHOPLIFTER	279 F
ZAXXON	169 F
BUCK ROGERS	169 F
CONGO BONGO	169 F
CHESS MASTER	269 F
INITIATION BASIC 1	199 F
INITIATION BASIC 2	199 F
ANGLAIS VOLUME 1	220 F
ANGLAIS VOLUME 2	220 F
GEOGRAPHIE	199 F
CARTOON	199 F
MUSIQUE	199 F
MICROPROCESSEUR	209 F
TRAITEMENT DE TEXTE	222 F
FICHIER	222 F
DANGEREUSEMENT VOTRE	150 F

LES MONITEURS

Philips BM7502 mono + son	1 190 F
Eureka CM14 couleur	2 790 F
Eureka CM14 HR	3 600 F

DISQUETTES MEMOREX 5"1/4 LES 10 ... 159F

GRAND CHOIX DE LIVRES ET DE LOGICIELS

PROFESSIONNELS ET COMITE D'ENTREPRISE BIENVENUE

BON DE COMMANDE à renvoyer à : LE JEU ÉLECTRONIQUE. 35, rue St-Lazare, 75009 PARIS. Tél. : 16 (1) 874.43.20

Nom ____________________
Adresse ____________________
____________________ Tél. : ____________________
Code Postal __________ Ville ____________________

Je désire recevoir le matériel indiqué sur cette commande et je joins le règlement.

Qté	Désignation	Prix TTC
	Frais de port	35 F
	Offre valable dans la limite des stocks / Total	



VENTES

V09/001 — Vends Adam avec imprimante + 2 logiciels + console CBS + 9 jeux dont Turbo Wargames Pitstop. Le tout 5 000 F ou séparément, prix à débattre. **Stéphane QUENTRIC, 14, avenue du Parc, 92370 Chaville. Tél. : 750.22.67. .**

V09/002 — Vends micro Adam + console (avec 7 K7 dont Turbo). Valeur de l'ensemble 7 000 F, vendu 3 500 F. **David CAVIGNEAUX, 5, rue Ampère, 958760 Bezons. Tél. : (3) 981.39.72. .**

V09/003 — Vends CBS + Turbo et K7 + sup. controler + Donkey-kong Junior + Ventur + L. Bug + T. Pilot + CA. PA. Kid. Valeur réelle 5 500 F, vendu 3 000 F ou échange contre Atari 800 XL + lect. disquette. **Pascal DESTERCKE, 91, rue Baudrez Rivery, 80000 Amiens. Tél. : (22) 91.55.31..**

V09/004 — Vends Adam + console CBS + 10 K7 pour Adam + 8 cartouches pour CBS dont K7 Rocky avec manette. Très bon état et complet. Le tout : 6 000 F. **Jacques PRIGENT, 10, rue de la Concorde, 91800 Brunoy. Tél. : (6) 046.92.19.**

V09/005 — Vends pour Atari 800 XL, magnétophone 1010 (état neuf, 1984) + 2 K7 : Bruce Lee et Pitfall II. Prix : 4 000 F. **Emmanuel PAPILLON, 21, place de l'Hôtel de Ville, 60110 Héru (Oise). Tél. : 452.41.17.**

V09/006 — Vend Vectrex + 2 poignées + 9 jeux. Le tout pour 1 825 F. Fantastique ! **Eric GOETTELMANN, La Bergerie de l'Agiot, RN 10, La Verrière, 78320 Le-Mesnil-Saint-Denis. Tél. : 51.42.53.**

V09/007 — Vends CBS + 18 K7 (Zaxxon, Donkey-Kong 1 et 2, Fathon Montezuma's, James Bond Time Pilot, Noua Blast, Pitfall, Hero, etc.) + Joystick High Score. Prix : 2 500 F. **SIMON, 3 parvis de la Vendée, 91300 Massy. Tél. : (6) 011.75.11.**

V09/008 — Vends Spectrum 48 K Péritel + interface, manettes de jeux + interface 1 + microdrive + Quickshotz + manette K7 + nombreux programmes et livres. Prix 4 000 F à débattre. **Jean-Pierre RAKOTO, 7, rue Victor, 91350 Grigny 2. Tél. : (6) 06.66.32..**

V09/009 — Vends Spectrum 48 K (février 85) + magnéto + interface Joystick + livres + 8 K7 (Hobbit, Valhalla, Sabrewulf, Knightlore, Bruce Lee, Fight Pilot). Le tout : 2 000 F. **Christophe KAPLINSKY, 17, rue Montera, 75012 Paris. Tél. : 346.75.79.**

V09/010 — Vends VIC 20 + magnéto + abonnement + VIC C1530 + nombreux jeux (Star Battle, Blitz, etc.) + livres + adaptateur PAL. Prix : 1 800 F. **Thomas LEVY, 313, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : 558.10.44.**

V09/011 — Vends ZX Spectrum 48 Ko + magnéto + nombreux logiciels (dont Match point, Flighter Pilot, Hugsy, etc.). Le tout : 2 100 F. **François PIERRE, 50, rue Henry-Guy, 70800 Saint-Loup-sur-Semouse. Tél. : (84) 49.00.01.**

V09/012 — Vends K7 Atari Street Racer : 60 F, vidéo Olympic : 60 F, Marauder : 60 F, Space Shuttle : 170 F ou les 4 K7 : 300 F. **Frédéric PADOUX, 50, rue Pierre Sémard, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 844.46.17.**

V09/013 — Vends QL Sinclair (2/85) + livres + 25 microdrives (Chess, Pascal, Assembleur, Graphiq, Toolkit, Psion, V.2) + moniteur jaune. Le tout : 6 999 F. **Christian GRIGNON DUMOULIN, 4, rue Georges-Ville, 75116 Paris. Tél. : (1) 500.98.79.**

V09/014 — Urgent ! Vends Spectravidéo 318 Péritel + ext. 16 K + lecteur K7 + 6 K7 de jeux + manuel d'utilisation. Prix réel : 5 000 F, vendu : 2 500 F. **Tristan LORACH, 60, Grande-Rue Crisenoy, 77390 Verneuil l'Etang. Tél. : (6) 438.83.74..**

V09/015 — Vends Amstrad CPC 6128 couleur complet + garantie, cause double emploi. Vendu 5 490 F (prix de vente 5 990 F. **David TENE, 20, avenue Paul-Appel, 75014 Paris. Tél. : (1) 541.20.61.**

V09/016 — Vends Vashica MSX + 5 cartouches JX + 4 K7 jeux + 2 manettes + 1 lecteur de K7 + Eddy 2 + Trackball cat. + cables et notices. Le tout : 4 500 F. Urgent, merci. **Thierry SCHWEBEL, 24, rue Mertens à Bois-Colombe, 92270 France. Tél. : (4) 780.29.08.**

V09/017 — Vends Oric/Atmos + magnéto + Joystick + interface + 11 K7 jeux (Kikekantoi, Aigle d'or, etc.) + nombreux livres Basic + tous branchements. **Christophe COMEL, 3, clos de la Renardière, 77 Pontault-Combault. Tél. : (6) 028.45.01.**

V09/018 — Vends Atari 2600 + 2 K7 + 2 poignées : 699 F. Vends K7 Amstrad, Mission Delta : 99 F + K7 Star commando : 89 F ou 170 F les deux. **Yann ROUXEL, 5, square d'Ostheim, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 841.95.32.**

V09/019 — Vends jeu électronique Merlin (acheté en 82), très bon état. Prix (avec notice) 120 F. Vends aussi le jeu électronique « A Man » (= Pac Man) : 60 F. **Vincent VERBRIGGHE, 60650 La Chapelle-aux-Pots. Tél. : (4) 480.50.14.**

V09/020 — Vends Colecovision avec K7 Donkey-Kong + adaptateur multi K7 + 9 K7 Atari. Le tout en très bon état. Prix : 1 500 F. **Franck VILCOCQ, 13, rue Georges-Tarral, 93000 Bobigny. Tél. : 849.29.52.**

V09/021 — Vends laser 200 + lecteur K7 + extension 16 Ko + 2 K7 avec des programmes. Le tout : 1 000 F. **Stéphane HLUSZKO, 92, rue Pierre-Brossolette, 92250 La Garenne Colombes. Tél. : (1) 784.43.24.**

V09/022 — Vends ZX Spectrum 48 K (Pal/Secam) + 10 K7 de jeux + interface + manettes + 2 manettes + 4 livres. Valeur 3 500 F, vendu 1 900 F. **Fabien BREGET, 80, avenue Fernand-Lefebvre, Le Louvois, 78300 Poissy. Tél. : 965.58.93.**

V09/023 — Vends Canon MSX 120 + 2 Paddles + surprises pour 2 500 F, valeur réelle 4 000 F (tous raccords et excellent état) + K7 Atari. **Florent PROTAIN, 169, boulevard Pereire, 75017 Paris. Tél. : (1) 622.22.97.**

V09/024 — Vends CBM 64 RVB Péritel + magnéto + poignées de jeux (12/84) avec 3 jeux. Le tout 2 300 F, excellent état. **Patrick CARRON, 20, rue d'Annam, 75020 Paris. Tél. : 358.34.84.**

V09/025 — Vends ZX 81 (12/84) + clavier mec. + 16 Ko + interface Joystick + programmes + K7 jeux + livres + document. Prix : 1 600 F. **Michel DELAYE, 8, rue Emile, 42100 Saint-Etienne. Tél. : (77) 38.63.75.**

V09/026 — Vends Dragon 64 (20-12-84) sous garantie + magnéto + 3 Joysticks et programmes 1 500 F. **Vincent TATÉ, 31, avenue du Général-de-Gaulle, 59170 Croix. Tél. : (20) 24.92.53.**

V09/027 — Vends Adam + console 6 mois + 21 cart. + 4 K7 + Super Controllers + livres + adaptateur UHF. Prix : 5 000 F. **Alain COTI, 59, boulevard Michelet, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 840.64.71.**

V09/028 — Vends Atari 600 XL + extension + drive + magnéto + 11 jeux (2 éducatifs), 9 jeux, Solo Flight, Donkey-Kong + 4 Joysticks. L'ensemble 4 500 F. **Pierre-André BERTHAULT, 9, rue de la Tour, 75116 Paris. Tél. : (16) 520.59.57.**

V09/029 — Vends pour Spectrum coffret avec clavier mécanique et carte son + 20 logiciels et une interface, manettes de jeux. Prix : 650 F. **Jean-Claude BERTRAND, 11, avenue d'Orvilliers, 03000 Moulins. Tél. : (70) 44.35.05.**

V09/030 — Vends Yeno SC 3000 manette Yeno + 2 Quickshot + 5 jeux : Crocky, Yamato, Tennis, Orguss, Congobongo + livres + programmes. Le tout : 3 000 F. **Noëlle BERGER, La Cornatienne Etrez, 01340 Montrevel en Bresse. Tél. : (74) 52.46.39.**

V09/031 — Vends console Hanimex, très bon état. 4 jeux : Foot, Pelote, Mur, Tennis + livres avec piles. 120 F à débattre. **Stéphane RONDU, 21, avenue Lakanal, 75015 Paris. Tél. : (1) 250.82.73 (après 18 heures)..**

V09/032 — Vends lot 2 TRS 80 M1, L2, écran vert, K7, interface, 1 drive Tandon, 30 K7, doc., nombreux soft (Visical, Complicateurs, Basic, Fortran, etc.). Prix : 8 000 F, négociable. **Eric BOSCHWITZ, 23, rue Gabrielle d'Estrée, 91830 Coudray MTC. Tél. : (6) 493.85.61.**

V09/033 — Vends MO5 + lecteur K7 (20-5-85). Le tout : 1545 F (valeur neuve 2 900 F) et CBS avec 9 K7 : 1 000 F à débattre. **Philippe DAIX, 236, rue du Faubourg Saint-Honoré, 75008 Paris. Tél. : (1) 561.15.92.**

V09/034 — Vends Laser 200 : 1 200 F + extension mémoire 64 K pour 900 F + 5 K7 de jeux 250 F + 2 livres programmes jeux 70 F. Ou le tout : 2 300 F (prix réel : 3219 F). A débattre. **Laetitia AGOSTINI, 25, rue Edouard Dalmas, 06100 Nice. . Tél. : (93) 98.43.95.**

V09/035 — Vends Commodore 64 + lecteur de disquettes + moniteur couleur CM 14 + jeux et utilitaires. Le tout encore garantie 6 mois, prix : 6 800 F environ. **Marc PETRASOUIC, 29, rue du Canal, 93200 Saint-Denis. Tél. : 820.87.17.**

V09/036 — Vends CBM 64 Péritel (5-85) + lecteur de K7 + 1 Joystick + 10 K7 de jeux + 2 cartouches + 2 livres. Le tout 3 000 F. **Bruno REZAIGUIA, 15, place du Roussillon, 91200 Athis-Mons. Tél. : 938.82.97.**

V09/037 — Vends ZX 81 + magnéto + TV NB + 3 K7 + manuel + clavier ABS pour 1 000 F. Vends console Atari 2600 + 5 K7 jeux. Le tout en bon état pour 1 000 F. **Anthony GAUVREAU, 47, rue Clémenceau, 85210 Sainte-Hermine. Tél. : (51) 30.01.26.**

V09/038 — Vends console Mattel Intelevision + 14 K7 de jeux électroniques. Urgent. Prix : 2 000 F, état tout à fait neuf. **Jean-Louis CAZENAVE, 27, rue Charles-Gounod, 93150 Le-Blanc-Mesnil. Tél. : 867.13.40 (après 19 heures).**

V09/039 — Vends Spectrum 16 K + ext. 48 K + adaptateur NB + 4 K7, Jet Pac, Intercepteur Cobalt, 3D Tanx, Zoom + 4 livres. Le tout 2 000 F. **Didier ROCHE, 15, boulevard Fraissinet, 13004 Marseille. Tél. : (91) 49.50.23.**

V09/040 — Vends CBS Coleco + 5 K7 (Donkey-Kong, Decathlon, Pitfall, Cosmic Avenger, Antar Adventure) + adaptateur Pal (sous garantie). Prix : 2 000 F. **Pascal PICOT, 5, avenue Marie Champmelsé, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (3) 912.38.02.**

V09/041 — Vends CBS Coleco + multi K7 + 4 K7 : 1 500 F + Hector 2HR + 48 K complet + livres : 2 000 F + 40 logiciels : 30 F ou 1 000 F le lot. **Jean-Pierre LACHAL, 1, square la Garenne, 95500 Gonesse. Tél. : 985.22.39 (après 18 heures).**

V09/042 — Vends Atmos + 1 Mon vert + magnéto + 1 K7 avec 1 manuel et 1 livre + péritel et alimentation. Prix : 2 400 F. **Franck REGIS, 110, avenue Simon-Bolivar, 75019 Paris. Tél. : (1) 208.17.81.**

V09/043 — Echange divers programmes pour CBM 64. **Robert et Betty FRANCHI, 12, place de la Reine Blanche, 95270 Asnières-sur-Oise. Tél. : (3) 035.82.85 (après 18 heures).**

V09/044 — Vends ZX 81 avec mémopak 32 K + cordon + alimentation + clavier mécanique + manuel + 3 livres jeux + 6 K7 jeux : Cobalt, Formule 1, etc. Le tout : 680 F. **Philippe TISON, 14, boulevard Soult, 75012 Paris. Tél. : 341.92.80.**

V09/045 — Sega SC 3000 32 Ko, état neuf + Joystick + livres + cartouche : 1 700 F, magnéto Sega ! 300 F, cartouches jeu : 125 F. Faire offres sur répondeur. **Gérard BOBIN, 186, boulevard Malesherbes, 75017 Paris. Tél. : (1) 763.91.96.**

V09/046 — Stop ! Vends Laser 310 (2-85) + manuels + 1 revue Laser Infos + 1 K7 de jeu + ou échange contre Atmos. **Joël LEGARS, avenue des Aravis, 74190 Le Fayet. Tél. : (50) 78.11.59.**

V09/047 — Vends cause difficultés financières QL Sinclair SG + moniteur couleur SG + divers jeux et livres. Coût réel : 11 000 F, vendu : 6 000 F. **Stone FILIPOVIC, 13, rue Riblette, 75020 Paris. Tél. : 373.91.88.**

V09/048 — Vends ordinateur Atari 600 XL + 1064 + 1010 + 1020 + 1050 + interfaces + jeux + simulateur + disquettes + manettes. Etat neuf (1 an). Prix : 5 900 F. **Patrice DUHAL, 155, avenue de la Commune de Paris, 92000 Nanterre. Tél. : (1) 725.58.85.**

V09/050 — Vends Vectrex (83) + 8 K7. Le tout : 600 F. **Christian PIOTON, 10, avenue d'Evian, 74200 Thonon.**

V09/051 — Vends Commodore VIC 20 + ext. 16 K Padd les cours auto-formation + 18 jeux + 3 livres. Très bon état, révisé, prix : 2 500 F. **Philippe LEMAIRE, 47, avenue de l'Espérance, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél. : (6) 446.53.64.**

V09/052 — Super occasion ! Vends Atari 400 pour 400 F, état neuf, programmable en Basic (initiation gratuite en prime). **Jacqueline DUQUESNE, 18, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : 306.40.27.**

V09/053 — Vends VCS Atari + K7 : Méganamia, Space Shuttle, Pitfall, Starmaster, Defender, Maze Craze, Space Invaders, Super Breakout, Combat. **Philippe PRILLAUD, 13, rue G. Dechézeaux, 17630 La Flotte-en-ré.**

V09/054 — Vends Hector 16 K (magnétophone et manettes de jeux inclus) + 7 K7. Prix : 1 400 F à débattre. **Laurence LABORDE, 33770 Salles. Tél. : (56) 88.41.46.**

V09/055 — Vends Atari CX 2600 + 10 K7 + 3 paires Joysticks : 1 500 F. **Laurent ALLOUCHE, 7, avenue Henri-Barbusse, escalier B, 93120 La Courneuve. Tél. : (1) 836.41.14.**

V09/056 — Vends CBS sous garantie + module multi K7, Super Controller + 5 K7 dont Zaxxon + Rocky + Donkey Jr. Très peu servi, valeur : 3 700 F, vendu : 1 800 F à débattre. **Michel ALLIEL, 3, résidence du Parc, 91120 Villebon-sur-Yvette. Tél. : (bur.) 291.11.91 (domicile)(6) 014.53.97.**

V09/057 — Vends ZX Spectrum + interface péritel + moniteur couleur Thomson + lot de 9 logiciels jeux. Prix : 4 700 F. **Georges LACAZE, 43, rue Henri-Duvernois, 75020 Paris. Tél. : 361.12.71.**

V09/058 — Vends Oric + cables + interface + joysticks et NB + péritel + programmes + livres : 1 400 F. Modem + programmes : 1 100 F. Imprimante GP-50A : 1 200 F. Le tout : 3 400 F. **Richard-Daniel HOORNAERT, 41, rue de Chanzy, bât. A1, 5e étage, 21100 Dijon. Tél. : (80) 72.20.79.**

V09/059 — Exceptionnel ! Vends Spectrum + 48 K (3-85) + magnéto + interface Joystick Quickshot 2 + divers programmes : 1 750 F (parfait état). **Nicolas MARCHAND, 62, boulevard Montfleury, 06400 Cannes. Tél. : (93) 39.55.79.**

V09/060 — Vends Atari 800 XL bon état + lecteur de K7 + plus de vingt jeux (Jet Bot Jack, Cocossus Chess 3, Fort Apocalypse, Drop Zone, etc.)à 2 000 F. **Bounmy PHOURATSAMAY, 73, boulevard Soult, 75012 Paris. Tél. : 628.73.16.**

V09/061 — Vends ZX Spectrum plus 48 K + péritel (14-12-84), excellent état, prix : 1 600 F. **Bruno JACQUINET, 9, avenue Pasteur Courmelles, 02200 Soissons. Tél. : (23) 73.01.79.**

V09/062 — Attention ! Vends Amstrad CPC 464 (64 K) avec son moniteur couleur, cause double emploi. Le tout : 3 500 F, sous garantie. **Tony DA ROCHA TONY, 14, rue Edison, 78800 Houilles. Tél. : (03) 914.54.78.**

V09/063 — Vends Atari drive 810 avec Cheap sur disquettes. Prix : 3 500 F, acheté import States. **Jean-Daniel. Tél. : (6) 079.40.63.**

V09/064 — Vends Dragon 32 + joystick + lecteur de K7 + trait. texte Telewriter + interpréteur Forth + livres programmation + jeux (Zaxxon, 3 DI, Katerpillard). Le tout 2 500 F. **Bertrand PETE. Tél. : (23) 69.22.40.**

V09/065 — Atari 800 XL + drive, échange logiciels, jeux, utilitaires sur disk uniquement. Réponse assurée. **Alexandre LEROUX, 5, place Ferdinand-Million, 73200 Albertville. Tél. : (79) 32.10.26.**

V09/066 — Vends Canon V 20 MSX + lecteur de K7 + 20 programmes : 2 000 F. **Jacky LANGLET, 5, boulevard Aristide-Briand, 92150 Suresnes. Tél. : (1) 772.58.59.**

V09/067 — Vends CBM 64 neuf (8-83) sous garantie + lecteur K7 + 7 K7 de jeux (Ghostbusters, Soloflight, Bruce Lee, etc.) Le tout cédé à 2 900 F. **Franck TALBOT, 12, allée de Bretagne, 94320 Thiais. Tél. : (1) 853.52.21.**

V09/068 — Vends C 64 : lect. K7 (sous garantie) + jeu « Eureka » (plans 25 a 40 % dans 5 chapitres) : 600 F. Vends Alice 32 + prgs : 500 F (jamais ou presque pas utilisés). **Lionel POLLENNE, 32, avenue Anatole-France, 93290 Tremblay-les-Gonesses. Tél. : (1) 860.10.75.**

V09/069 — Vends C.B.S. + 13 K7 (dont : Rocky, Turbo, Wing-War, Hero, Zaxxon) + adaptateur VCS + 7 K7 (dont Star-Raiders, Vanguard, Vark's-Revenge) : 4 000 F. **Yannick SOLAN, 28, rue Pasteur, 91610 Ballancourt-sur-Essonnes. Tél. : (6) 493.25.43.**

V09/070 — Vends Spectrum 48 ko avec 50 jeux de qualités et Quickshot 1 pour la somme ridicule de 2 000 F. Appareil sous garantie, état impeccable ! **Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude-Chahu, 75116 Paris. Tél. : (1) 288.38.27.**

V09/071 — Vends MSX Yashica YC 64 (Péritel) + câble magnéto K7 + joystick + Antartic Adventure, Hyper Sport 1 et 2 (livres MSX, valeur réelle 3 600 F. Vendu : 2 600 F. **Olivier CHAUVE, 13, rue G.-Fauré, 94440 Santeny. Tél. : (1) 386.02.82.**

V09/072 — Vends MO 5 + magnéto + crayon optique + manettes de jeux + 4 jeux + le guide de MO 5, état neuf, vendu 2 700 F. **Florent PERTICOZ, 14, rue Victor-Hugo, 89400 Cheny. Tél. : (86) 80.39.12.**

V09/073 — Vends Atmos (84) + Péritel + câbles + alim. + livres + prgs : 1 800 F. Cherche donnateur Eureka pour C 64 (fournirai K7, port rembour.). **Jacques DESMAZIÈRES, Sully, 71360 Epinac. Tél. : (85) 82.01.89 (week-end).**

V09/074 — Urgent ! Vends C.B.S. Coléco état neuf garantie 12/85 + 6 K7 (Décathlon, Pitfall, Bc's Quest, etc.). Valeur réelle : 2 700 F. Vendu : 1 700 F. **Vincent MOULIADE, 25, avenue St-Lazare-le-Prieuré, bât. F, 34000 Montpellier. Tél. : (67) 79.05.50.**

ÉCHANGES

E09/001 — Dragon 32 : cherche jeux d'aventure (français) et simulation (Speed Racer, Athletix, etc.) contre Chess Sea Quest et d'autres, réponse assurée. **Jean-Baptiste MULOT, 1, Grande Rue, 5 résidence Arcadie, 91100 Saintry-sur-Seine.**

E09/002 — Affaire ! Echange VCS Atari 2600 peu servi + 11 K7 (Vanguard, Wizard of Wor) contre 1 CBS + 3 K7 dont Decathlon si possible. **Gildas RIBOT, 6, allée Beethoven, 95100 Argenteuil. Tél. : 982.12.00.**

E09/003 — Echange K7 pour Sega/Yeno SC 3000 Orguss et Flipper contre Lode Runner et Safari Hunting. **Gérard ALLOUCHE, 18, place du Docteur Guérin, 95200 Sarcelles.**

E09/004 — Coincés dans Eureka ? Ne passez pas une nuit blanche, **téléphonez au (7) 821.07.79 entre 19 et 20 heures. Hélène SADOUS, 34, bd des Roses, 69800 Saint-Priest.**

AVERTISSEMENT

L'échange de copies des logiciels est strictement interdit. La loi est très précise : « Toute reproduction autre que l'établissement d'une copie de sauvegarde par l'utilisateur ainsi que toute utilisation d'un logiciel non expressément autorisée par l'auteur ou ses ayants droit est passible des sanctions prévues par ladite loi ».
En conséquence, Tilt rejettera les annonces suspectes. Toute personne qui tenterait de proposer des copies par un moyen détourné serait en infraction. Tilt condamne fermement la vente ou l'échange de copies.

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 4608.54J.).

L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement à TILT.

Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner accompagné de votre règlement avant le 15 du mois précédent la parution à Tilt : 2 rue des Italiens, 75009 Paris

Ne rien inscrire dans ces cases.

RUBRIQUE CHOISIE :

- ACHATS
- X VENTES
- ECHANGES
- CLUBS
- TOURNOIS

VENDS COMMODORE 64+LECTEUR K7+6 JEU

VENDS ATARI 600XL+MAGN. K7+3 K7 DE JEUX

DONT 1 EDUCATIF

NOM : [redacted]

PRÉNOM :

ADRESSE : [redacted]

TÉL. : [redacted]

TAM-TAM SOFT

E09/005 — Eureka : j'ai résolu quatre aventures, je cherche contacts pour les Caraïbes. **Hélène SADOUS, 34, bd des Roses, Saint-Pries. Tél. : (7) 821.07.79.**

E09/006 — Echange ou vends nombreux programmes Atari 600, 800 + série XL. Vends également cartouches Donkey kong et Galaxian. Cherche Drive 1050 et un Ship. **Gilles GRAYON, 12, rue du gué Migne, 85200 Fontenay-le-Comte. Tél. : (51) 69.42.55.**

E09/007 — Echange programmes pour Amstrad. **Frédéric BUHR, 2 bis, rue Eugène-Carrière, 75018 Paris. Tél. : 252.13.44.**

ACHATS

A09/001 — Cherche synthétiseur vocal pour TI-99/4A et le mode d'emploi en français de « Return to Pirate's ». **Jérôme VALETTE, 5, allée Phillipe-Quinault, 78170 La Celle Saint-Cloud. Tél. : 918.30.21.**



C09/001 — Adepte d'Atari, vous ne connaissez pas Softbusters ? Clubs d'échanges de logiciels en Basic, Assembleur Forth, etc. **Olivier MEYER, 1, rue de la Libération, 77430 Champagne-sur-Seine. Tél. : (16-6) 423.35.34.**

C09/002 — Vous possédez un ordinateur CBS Adam. Le Club National Adam vous donne accès à tous les logiciels créés pour Adam ! Ecrivez-nous ! **Club National Adam, B.P. 1039, 01009 Bourg-en-Bresse Cedex.**

HIT-PARADE

LOGICIEL	EDITEUR	MACHINES	MOIS DE PRESENCE
1 - Exploding Fist	Melbourne House	C64 Amstrad	2
2 - Sorcery	Virgin	MSX Amstrad C64	2
3 - Pitstop II	Epyx	C64	2
4 - Jump Jet	Innelec	Amstrad	1
5 - Mandragore	Infogrames	MO5 TO7/70 C64	2
6 - Sky Fox	Ariolasoft	C64	1
7 - Super Tennis	Vifi Nathan	TO7/70	1
8 - The Dambusters	US Gold	C64	2
9 - Grog's Revenge	Sierra on line	C64	1
10 - Tour de France	Activision	C64	1

Les magasins suivants ont participé à la réalisation de ce Hit-Parade : JBG Electronics : 163 avenue du Maine 75014 PARIS ; COCONUT : 13 bd Voltaire 75011 Paris ; FNAC Lille : 9 place du Général de Gaulle 59000 Lille ; Majuscule Informatique : 129 rue Jean-Jaurès 29200 Brest ; Music-Lab 64 bd Beaumarchais 75011 Paris ; Electron : 117 avenue de Villiers 75017 Paris.

TAM-TAM SOFT

COCONUT VOIT DOUBLE

Le magasin du boulevard Voltaire a maintenant un petit frère dans le quatorzième arrondissement de Paris, avec le même service et les mêmes logiciels. Et dans le cours du mois d'octobre, la boutique Voltaire ouvrira une nouvelle salle de 50 mètres carrés! Avec toujours des prix au plus juste, comme par exemple des versions cassettes de logiciels Electronic Arts à partir de 130 francs. Coconut, 13 Bd Voltaire 75 011 Paris 43 55 63 00 et 29, rue Raymond Losserand 75 014 Paris 43 22 70 85.

STEVE CHANGE DE JOB

Steve Jobs claque la porte d'Apple! Le co-fondateur de la marque, avec son compère Steve Wozniak, était enfermé depuis quelques mois dans un placard doré. Malgré un titre de président, il ne possédait plus de pouvoir réel. Ironie du sort, c'est John Scully, débauché de chez Pepsi Cola par Jobs, qui avait mené le coup d'état. Aujourd'hui, Steve Jobs se rebiffe. Il crée une nouvelle société d'informatique, pour produire des micro-ordinateurs haut de gamme, qui ont toutes les chances de concurrencer Apple. Pour faire bonne mesure, il emmène avec lui cinq employés – et vraisemblablement pas des moindres – de chez Apple. La pomme n'avait vraiment pas besoin d'une telle publicité au moment où la société traverse une passe délicate.

U.S. GOLD FRANCE ADAPTE SUR THOMSON

Coup de tonnerre dans la distribution, U.S. Gold crée en collaboration avec Micromania une nouvelle société, U.S. Gold France. Avec l'appui du savoir-faire de D. et L. Research (Balle de Match, Scrabble), elle adapte les plus grands succès sur TO7/70, avec possibilité de jouer au clavier ou avec des manettes. Les premiers titres seront Beach Head, Solo flight, Bruce Lee et Pole position. Une excellente nouvelle pour les possesseurs d'ordinateurs Thomson, avides de jeux d'action de qualité.

TOUT, TOUT DE SUITE

Première dans la vente de logiciels. Espace Micro abandonne son catalogue, et satisfait n'importe quelle commande sous quarante-huit heures, y compris pour les dernières nouveautés américaines. Les impatients qui refusent d'attendre les importations officielles en France, les collectionneurs qui recherchent un titre devenu introuvable, tous ceux qui sont las d'entendre chaque semaine "revenez la semaine prochaine" n'ont plus qu'à mettre Espace Micro à l'épreuve! Espace Micro 32, rue de Maubeuge 75 009 Paris. Tél. 42 85 25 20.

TAM-TAM SOFT

COMME UN ARC-EN-CIEL

Une nouvelle société francaise de logiciels vient de voir le jour. Rainbow, dont les programmeurs sont parmi les plus réputés, ouvre le bal avec un jeu de rôle et une enquête policière, tous deux pour Amstrad.
"Warrior", jeu de rôle avec 136 pièces, vingt monstres, trois niveaux et son stéréophonique, le tout en graphisme 3 D et commandes à partir de la manette de jeu, est prometteur, si l'on en croit les premières informations données par ses concepteurs. Attentat est une enquête policière qui profite d'excellents graphiques, grâce à l'utilisation de la digitalisation d'après photos, et d'un dictionnaire de syntaxe complet et puissant, qui corrige même les fautes d'orthographe. Rainbow, 140 Av. Pablo Picasso 92 000 Nanterre 47 78 49 43.s, et d'un dictionnaire de syntaxe complet et puissant, qui corrige même les fautes d'orthographe. Rainbow, 140 Av. Pablo Picasso 92 000 Nanterre 47 78 49 43.

WINTER GAMES EST ARRIVE

Il se passe toujours quelque chose chez Electron... Derniers imports spéciaux en date, pour Atari XE/XL: Karateka, l'un des meilleurs du genre, Hecker, Spy hunter, Tapper, enfin disponible sur Atari, et Temple of Ashaï Trilogy. Pour Commodore 64/128, Winter games est arrivé. Absolument superbe. Les possesseurs d'Apple quant à eux découvrent Summer games II. Et nouveauté des nouveautés, une dizaine de logiciels de jeu sont disponibles pour l'Atari 520 ST, ainsi que ses logiciels de base (versions anglaises). Pour faire bonne mesure face à ces exclusivités, Electron continue ses folles promotions sur la gamme Epyx. Electron, 117 Av. Villiers 75 017 Paris 47 66 11 77.

IL A GAGNE!

Un an après son lancement l'énigme EUREKA a enfin été percée à jour en Grande Bretagne. Mathew Woodley, 15 ans, a mené à son terme l'aventure et trouvé le mot de passe lui ouvrant la cassette au 25.000 £, autrement dit le numéro de l'avocat de la firme Domark. Son chèque lui a été remis le 4 septembre dernier au PCW'85 à Londres. Les Francais n'ont plus que cinq mois pour relever le défi. Il n'est pas dit que la perfide Albion aura le dernier mot.

DING, DING, DONG

La société Logimus, spécialiste du logiciel musical, annonce la sortie de Melodimus, Rythmamus et Astromus sur Commodore 64 et M.S.X., accompagnés de quatre nouveautés. Dadi's guitar, pour l'apprentissage de la guitare, Polymus, programmme de composition musicale, Midipak, interface et programmes MIDI, tous trois pour ordinateurs Thomson, et DX memo, programmes de mémorisation de sons pour le synthétiseur Yamaha DX7. Logimus, 50 rue Joseph-de-Maistre 75 018 Paris 42 28 21 40.

LE QL POUR TROIS FOIS RIEN

Après la baisse spectaculaire du prix du Spectrum Plus au début de l'année, c'est au tour du QL de voir son prix écrasé. Il perd en effet 2 500 francs, en passant de 6 950 à 4 448 francs (!). Pour cette somme, on se trouve propriétaire d'une unité centrale avec 128 K de mémoire vive, un clavier AZERTY et quatre logiciels en francais (traitement de texte, tableur, gestion de fichiers et graphiques). Mais ce n'est un secret pour personne, le Lord a bien du mal à vendre sa "petite merveille".

SICOB DERNIERE MINUTE

Exelvision tourne ses yeux vers le sud, et les débouchés à l'exportation. L'EXL 100 est disponible avec un clavier arabe, qui écrit de droite à gauche. Les logiciels en langue arabe sont en préparation.

Deux premiers ex-aequo dans la course au premier logiciel francais tournant sur Atari 520 ST. Sur le stand Atari, "Biorythmes" (Cobra soft) côtoyait "Des chiffres et des lettres" (Atari). Un logiciel tellement puissant qu'il est vain de vouloir s'affronter à lui. Il devrait rencontrer prochainement le champion de France, et le battre sans difficultés. Mais pour tous les passionnés de ce jeu, il représente un extraordinaire outil d'entraînement. D'autre part, une dizaine de logiciels de jeux sont disponibles, dont Ultima II, King quest et Transylvania. Matra persiste dans le micro d'initiation, et baisse encore ses prix. L'Alice 32K est proposé à 495 francs, et l'Alice 90 à 995 francs. Une quinzaine de nouveaux logiciels viennent épauler les ordinateurs, dont une aide à la création graphique.

LIVRES ET MICRO

"Guide Magnard du tout logiciel". 400 pages. 150 francs. Quatre cents pages qui présentent de manière très synthétique plusieurs milliers de logiciels en fonction de leur appartenance au monde de l'éducation, des jeux, de l'aide à la création graphique et musicale et de la gestion domestique. Très complet, il comprend en outre cinq index avec renvois (par nom, par micro-ordinateur, par éditeur, par diffuseur) ainsi qu'une table des applications et une liste des boutiques micro de France et de Navarre. Une remise à jour bi-annuelle au programme.

VOICI MICRO VO

Né de la fusion de Micro 7 et de Votre Ordinateur, Micro VO, le magazine de la micro-passion, est enfin paru. Au somaire de ce premier numéro : des bancs d'essai (Atari 520 ST, TO 9 ...), des idées pour rentabiliser sa passion de la micro (gagnez 100 sacs avec votre micro), des listings, etc...

Imagine



Concevoir, manipuler, pétrir l'image. Les frontières du possible ne connaissent plus que les limites de la création. Univers réel ou irréel, l'ordinateur reconstruit l'espace et le mouvement. Sur le plan qualitatif l'évolution est surprenante. Tous les secteurs sont concernés.

Aurore boréale sur une montagne déchiquetée ou jeu de flipper vu de la bille d'argent, vaisseau spatial-Texaco largant une nuée de petites stations services ou robot mi-moteur mi-conducteur déboulant sur une autoroute déroutante, fête chez une famille de légumes pour les premiers pas de leur petit ou biographie d'une double hélice d'ADN, de l'atome au chromosome : les nouvelles images sont là. Plus réelles que la réalité, elles n'offrent paradoxalement aucun point d'ancrage dans le concret. Germant dans l'imagination d'un homme, conçues dans le ventre d'un ordinateur, elles se matérialisent sur écran vidéo selon le maître-mot « synthèse ». Synthèse d'images ou de protéines, la référence est faite à la formation artificielle d'un corps à partir des éléments qui le composent (1).

L'image et l'ordinateur. Une rencontre du troisième type marginalisée ? Nenni, tous les secteurs classiques sont concernés, industrie, design, art, météorologie, médecine, armée, audiovisuel, chimie, architecture, auxquels font échos des mots tels que C.F.A.O. (2), génie médical, simulation, vidéotex évolué, I.A.O. (3), business graphics (graphiques d'affaires), graphique d'aide à la décision.



Qui dit nouvelles images dit nouveaux marchés. C'est l'explosion. Les chiffres cités par l'I.N.A. (Institut National de la Communication Audiovisuelle) parlent d'eux-mêmes. Il y a vingt-cinq ans, l'infographie balbutiait.
Au début des années 60 Ivan Sutherland jette les premiers jalons avec ses travaux sur les systèmes graphiques, très vite repris par les ingénieurs pratiquant la C.A.O. (4) sans support visuel (centaines de pages de calculs peu explicites). En 1986 le marché global des techniques graphiques atteindra sept milliards de $, dont 4,5 aux U.S.A., 1,8 en Europe et 0,6 au Japon. En quelques années, de 1982 à 1984 la croissance du marché de l'infographie a doublé par rapport à celle de l'informatique au sens large, affichant un taux annuel de 35 pour mille. Côté qualificatif, l'évolution est surprenante. Fer de lance de l'infographie de la première heure, les applications industrielles (C.A.O.) régressent : 85 % des investissements en 1982 pour un chiffre d'affaires de 1 700 millions de $ contre 75 % en 1986 pour 5 200 millions de $. L'utilisation dans les systèmes de contrôle et d'exploitation (ingénierie, génie médical) se maintient. L'intruse : la synthèse d'image associée à la représentation et la formalisation des données sociales,

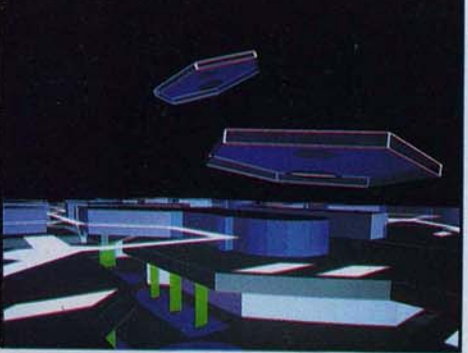
économiques et culturelles. C'est l'avènement du graphique d'affaires. Pas de mystère, la cause en revient à la « démocratisation » et à la simplification des modes d'accès à l'outil informatique. En un mot : la micro-informatique. Faire un camembert sur *Apple II* ou *IBM PC* ne relève pas du miracle, ni même animer une molécule en trois dimensions sur le Pap de Toshiba. Partant du principe qu'avec 60 % du marché de l'infographie, les U.S.A. constituent le reflet de la situation mondiale, les chiffres prospectifs suivants prennent leur pleine signification. En 1990, le gâteau américain se partagera entre l'animation de synthèse (630 millions de $), le business graphics (4 500 millions de $), la C.F.A.O. (5 600 millions de $)... et le reste (2 200 millions de $). Edifiant. Bien que secondaire en termes économiques, le secteur audiovisuel (TV, cinéma, vidéo) produit l'impact maximum sur le public.

La création de synthèse made in France

Dans ce domaine, l'hexagone n'a pas à rougir de ses prestations. Si elle ne rivalise pas avec des Américains, forts de leur antériorité, et d'un secteur *hardware* performant voire avec les Japonais, la France s'affirme leader européen. Techniquement et commercialement. La moitié des travaux de la Sogitec sont destinés à l'exportation. Carte maîtresse : une créativité qui manque aux U.S.A. où l'on sacrifie souvent à l'image alimentaire et à la prouesse technique selon Chiara Boeri de Computer Vidéo Graphics. A quoi se greffe *« une tendance à vouloir réinventer le monde »*, précise David Niles de Captain Vidéo. Autre facteur décisif, un environnement favorable avec une publicité haut de gamme et un Français aimant consommer de belles images. Une dizaine d'entreprises se posent en prestataires de services pour l'audiovisuel, des géants comme la Sogitec (filiale de Dassault qui s'est distinguée par ses simulateurs de vol en temps réel) ou Thomson Digital Image et l'I.N.A. à des structures plus légères telles que Computer Video Graphic, EAG, Captain Video en passant par des centres de recherche (CCETT : Centre Commun d'Etudes de Télédiffusion et Télécommunications) et universitaires (Maîtrise Arts et technologies de l'image-Université de Paris VIII)... Leurs compétences varient de l'image en deux dimensions utilisée pour le design, le business graphic, la création de décors, la mode, l'illustration de livres, l'architecture... à l'animation 3D.

De l'Iroquois cent pour cent synthétique (EAG) au robot animé de la publicité « Restore » qui a fait sensation au Siggraph (Hautefeuille Via et Sogitec) en passant par la cité éphémère du Collector (© Captain Vidéo).



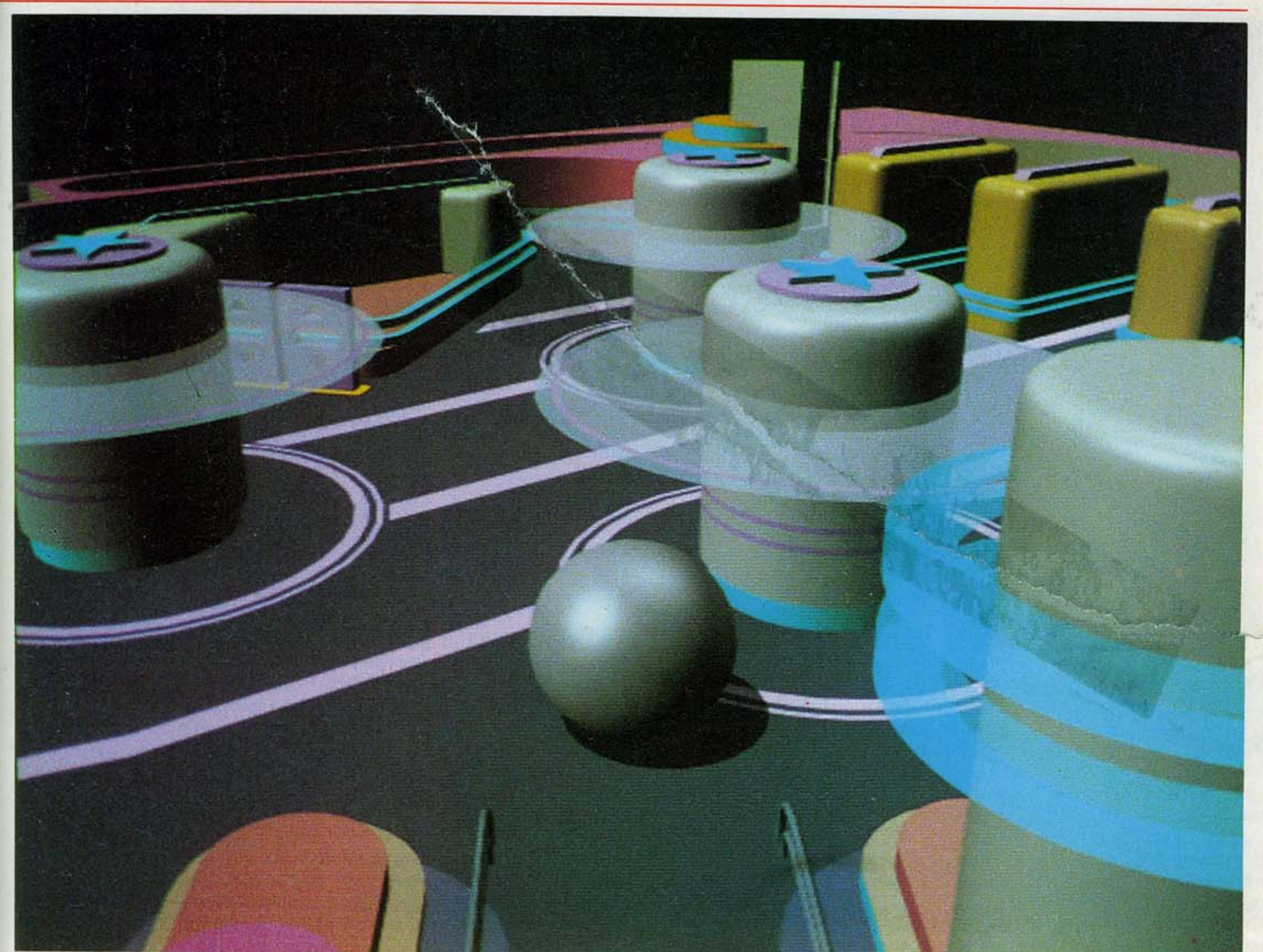




Un marché naissant du côté du 3D animé

Les images synthétiques animées s'imposent dans les domaines de la publicité, base des applications audiovisuelles, (la Sogitec en a effectué dix-sept en l'espace de deux années), le générique de télévision recurrent du style « journal de 20 h », le film institutionnel, le film d'entreprise, le « dessin animé », le clip musical ou le jeu. *Rescue from fractalus* de Lucasfilm Ltd marque l'entrée de la géométrie fractale sur des micro-ordinateurs comme l'*Atari 800*. Ce n'est qu'un début, le marché naît actuellement. Malgré un coût brandi comme les foudres de Zeus. On ne peut le nier un film de synthèse, c'est cher, mais non inaccessible... Pour témoin le clip musical de Jean-Marc Cerrone. 4 minutes 30 secondes d'images de synthèse facturées 1,2 million de F (3 000 F/s) par Captain Video. Grimpons d'un échelon. La superbe publicité « Restore » réalisée par la Sogitec et sélectionnée au Siggraph de San Francisco en juillet dernier s'élève à 450 000 F pour 20 secondes (22 500 F/s). Pas de hurlement, l'échelle est comparable à celle des productions classiques (500 000 F pour un vidéo-clip de MTV). L'ordre de grandeur habituel gravite autour de 10 000 F/s avec toutes les réserves d'usage. Le prix dépend de deux facteurs : complexité des bases de données (modélisation des objets) et sophistication du scénario (éclairage, plans). On n'ose imaginer les millions de $ engloutis dans les vingt et une minutes de synthèse du film « The Last Starfighter ». Deux années de travail sur Cray pour une équipe d'une trentaine de personnes (Digital Productions de Los Angeles revendique également la paternité des séquences animées de « Tron »). La fin nécessite les moyens.

Selon Xavier Nicolas de la Sogitec, deux voies motivent les agences de publicité ayant recours à l'imagerie synthétique, outre son aspect novateur et « branché ». La voie hyperréaliste consiste à recréer une réalité entièrement maîtrisée du point de vue physique pour des raisons de rentabilité. C'est la démarche adoptée par Canon, l'option maquette s'avérant prohibitive voire irréalisable. La création constitue le deuxième moteur de motivation. Avec un outil nouveau, on élabore un univers imaginaire mettant en valeur le produit. C'est le cas du robot de « Restore » support à un additif pour huile de moteur mais aussi du clip de Cerrone. *« L'atmosphère étrange de la chanson* The Collector *qui s'inscrit dans une post fin du monde optimiste se prêtait merveilleusement à du jamais vu, à un voyage fantastique dans une cité éphémère. Les spectateurs se fatiguent de mini-scénarios mettant en vedette le chanteur et des effets spéciaux débités au mètre. Un clip de synthèse chargé d'une masse d'images, supporte parfaitement d'être vu vingt-cinq fois consécutives. Il sert d'écrin à la chanson »*, commente David Niles. Derrière la qualité du clip s'inscrit en filigrane



Flipper vu de l'intérieur. Réalisation Renato. Production PMA/COMUNIMAGE pour le C.N.P.D. (Conseil national de prévention de la délinquance). Image de synthèse I.N.A.

la réussite de la collaboration créateur-agence. Les rapports avec les clients commencent souvent sur un malentendu du style *« montrez-moi ce que vous savez faire »*, explique Roland Kessler de EAG. *« La première tâche consiste donc à leur faire comprendre qu'avant le produit fini, ils ne verront rien, pas d'esquisses en crayonné transposables. Puis on passe à la mise au point d'un story-board ultra-précis. Le but : réduire au minimum le temps de saisie des données, donc le coût. »*

Si l'ordinateur permet un dépassement du réel, un contrôle total de l'image, un gain de temps non négligeable (plutôt un transfert), il ne faut pas tomber dans le piège des extrêmes ; croire que tout est résolu par son usage. C'est juste un outil supplémentaire, qui aplanit les difficultés techniques mais ne se substitue aucunement au talent et à la créativité. *« Il y a cinq ans l'artiste devait se plier au matériel avec pour conséquence des images toutes semblables, froides et parfaites. Aujourd'hui l'ordinateur permet de garder son coup de patte, voire d'enrichir son style*, commente Chiara Boeri. *Je travaille beaucoup sur les images composites — mélange de réel et de synthèse — plus riches. L'image de synthèse est fatigante tant en couleur qu'en brillance. Enfin peu importe la manière, l'essentiel reste toujours de faire passer un concept. »* A quoi Richard Kessler ajoute : *« Depuis quelques années on a vu des multitudes d'objets, de l'aspirateur à la pile électrique, surgir d'un espace intersidéral en tourbillonnant, les Japonais ont même fait tourner un saucisson. Dès qu'on manipulait une image de synthèse, on ne pouvait s'empêcher de se faire piéger par ses possibilités pour en faire une allégorie à la technique dans une ambiance souvent glaciale. Il ne faut jamais oublier que ce n'est que le support d'un message. La finalité est ce qui doit primer. »*

La ségrégation entre créatifs et informaticiens qui a longtemps sévi en est l'une des causes. On imagine aisément qui pouvait (ou peut) détenir les rènes de ces systèmes peu transparents. Résultat : de belles images hallucinantes de technique mais complètement creuses, comme on a pu encore en voir au Siggraph 1985 : « oiseau de cristal butinant des bulles de savon en boules de Noël » (Los Alamos National Laboratory) ou « prairie un jour de vent » avec toutes les ondulations que cela entraîne (Lucasfilm Ltd). Performance oblige. ▶

Les adresses de l'image « audio »

- Captain Vidéo, 57, avenue de la Grande-Armée, 75017 Paris, 45.00.50.55.
- C.C.E.T.T., BP 59, 35510 Cesson-Sévigné, 99.02.41.11.
- Computer Vidéo Graphics, 7, rue Biscornet, 75012 Paris, 43.42.21.22.
- E.A.G., 27, rue du Mans, 92206 Courbevois, 43.34.31.10. Imatique Vidéo Production, 36, rue des Alouettes, 75009 Paris, 42.03.99.04.
- I.N.A., 4, avenue de l'Europe, 94360 Bry-sur-Marne, 48.75.82.14.
- Images Transfert France, 29, rue Duret, 75116 Paris, 45.01.75.38.
- Sogitec, 32, boulevard de la République, 92100 Boulogne, 46.08.13.13.
- Thomson Digital Image, 26, Chaussée Jules-César, Z.I. les Beaux Soleils, Osny, 95523 Cergy-Pontoise cedex, (3) 031.93.70.
- Université de Paris VIII, 2, rue de la Liberté, 93526 Saint-Denis cedex 02, 45.08.99.72.







Générique de « Rendez-vous » (Sogitec). En haut à droite, Fjord fractal sous la brume (IBM) et business graphic (EAG) : le fossé.

Ce qui est pardonnable dans les sphères de la recherche fondamentale l'est moins dans celles dites de « la création ». A chacun son travail. Depuis quelque temps, en parallèle avec les progrès en matière de simplification des systèmes et de réduction des coûts, émerge une nouvelle race de concepteurs d'images de synthèse. Professionnels de l'audiovisuel, créateurs par goût ou formation, informaticiens par nécessité. Le hasard y est très souvent pour quelque chose.

Chiara Boeri est à l'origine décoratrice de théâtre. C'est par le biais d'amis passionnés par l'informatique qu'elle découvre aux U.S.A. il y a quinze ans l'imagerie de synthèse, Roland Kessler est graphiste, David Niles a tâté de l'architecture et de la vidéo... Dénominateur commun : une volonté totale d'accès au *hardware*. Tous sont capables d'expliquer ce qui se passe dans le ventre des ordinateurs, voire de bricoler et bidouiller pour adapter le matériel (interfacer un magnétoscope par exemple) et suivent les évolutions des prototypes. Beaucoup développent leurs propres logiciels (200 000 lignes de fortran dans le cas de la Sogitec). Pour leur usage personnel ou pour la commercialisation (Captain Vidéo, INA...).

L'image hard
Les dessous de l'image

La naissance de l'image, c'est la face cachée de l'iceberg. Gigantesque en temps comme en travail. Qu'elles soient fixes ou animées, les images de synthèse se construisent suivant le même procédé. L'objet que l'on désire créer est transformé en modèle ou maquette numérique introduite dans l'ordinateur. Par des calculs savants on transpose le modèle sous l'angle de vision choisi sur l'espace de l'écran comme un cameraman. Enfin on passe à l'habillage de l'image avec la mise en couleur et la définition des caractéristiques de texture de transparence et de reflet. Revenons au modèle. Il est construit en assemblant des objets élémentaires, appelés dans le jargon du métier « primitives de description », qui combinées entre elles à l'aide d'opérations élémentaires donnent la forme désirée. Quand des symétries existent, il y a de quoi se réjouir. Malheureusement c'est plus rarement le cas dans l'audiovisuel que dans la C.A.O.

Deux écoles prédominent dans le trois dimensions. Les adeptes de la première assemblent, ajoutent, retranchent des volumes élémentaires (cônes, cubes, parallépipèdes, sphères issus de bases de données) jusqu'à la forme finale comme dans un jeu de Légo. Les autres définissent l'objet par approximation de ses contours grâce à des segments de droite (modèle en fil de fer utilisé dans la C.A.O.), des carreaux de surface gauche, des facettes polygonales. Il s'agit d'un système très répandu dans le cas de l'image 3D à vocation audiovisuelle. Les objets sont décrits en volume — chaque facette figurant un élément de la surface — et non pas par trait comme en structure fil de fer. Chaque facette est caractérisée par sa couleur, sa texture, son indice de réflexion de la lumière. On reconstitue les perspectives et l'éclairage (direction, nature). Un lissage ultérieur fait fondre les discontinuités de raccordement.

L'entrée des données s'effectue avec le clavier ou la tablette graphique. Pointer un objet tridimensionnel peut sembler un peu trapu. Il n'en est rien : une palette graphique 3D et un espace traversé par un champ magnétique. De la facilité d'emploi et de dialogue des machines et des logiciels qui les accompagnent dépend l'ergonomie du système.

Dernier rouage du mécanisme, l'affichage nécessite de quelques secondes pour les images très mathématisables, les formes géométriques simples, à quelques minutes pour les images complexes. Le format le plus courant s'établit à 512 × 512 pixels.

Evolution
Ça va bien vite

Et pour les séquences animées ? A l'exception des simulateurs de vol ou de navigation ainsi que des séquences cycliques du genre ampoule électrique se balançant au bout de son fil comme la rotation de la planète Mars, on ne travaille jamais en temps réel. Tout n'est qu'illusion comme dans le dessin animé : vingt-cinq images par seconde font l'animation. La similitude s'arrête là. Le travail est beaucoup plus léger. Des programmes tels que Psyché-Anim 2 de l'I.N.A. remplacent les intervallistes, ces personnes chargées de reproduire manuellement toutes les images. L'ordinateur extrapole certaines positions (plans) clés pour recréer les séquences intermédiaires. Ces images sont sauvées sur support chimique (pellicule) ou électronique (vidéo) et diffusées. Ainsi que l'explique Monique Flosi, spécialiste du business graphique chez EAG : *« L'image informatisée peut être transférée à distance par modem, archivée, visualisée sur n'importe quel support diapo comme transparent ou vidéo. »* Quelques rares noms à consonance française se distinguent dans la masse de fabricants de *hardware*, notamment Telmat et son système de création d'images tridimensionnelles animées Cubi 7. Il ne faut pas se voiler la face, les concepteurs d'images importent leur matériel des U.S.A.

Une chose est sûre : cela va très vite. Les barrières technologiques sautent les unes après les autres. *« On voit des choses qu'on n'aurait osé imaginer il y a cinq ans »*, s'accordent à dire les prestataires audio. Dans la synthèse

Plan recherche image

Lancé en 1983 suite à un rapport « recherche image » réalisé pas Henri False et Yves Stourdze, le « Plan Recherche Image » s'articule autour de trois axes : le développement de l'enseignement informatique graphique dans le filière électronique — une vocation menacée en 1985 faute de soutien de la part de l'Education nationale —, la coordination et le développement de la recherche pour les applications scientifiques et industrielles dans la synthèse et le traitement de l'image ainsi que la mise en place de mesures d'incitation et de sensibilisation des milieux uilisateurs pour l'introduction des images numériques et informatiques dans les secteurs de la production audiovisuelle.

Pour animer l'action du PRI dans l'audiovisuel, un comité interministériel s'est créé sous la houlette des ministères du Redéploiement industriel et du Commerce extérieur, de la Culture, des P.T.T. et de la Communication. Ses membres, le D.I.E.L.I., l'A.D.I. (Agence de l'Informatique), le C.C.E.T.T., le Centre national de la cinématographie et l'I.N.A. qui assure la coordination, se sont fixé quatre objectifs : fàvoriser la création et le développement de lieux de fabrication et de synthèse d'images ; contribuer à la formation des milieux utilisateurs ; assurer le transfert technologique entre les centres de recherche et les industriels et soutenir de manière sélective les productions audiovisuelles. Bref, renforcer la synergie entre les centres de recherche, les industriels et les structures de production. Du concret : vingt-deux millions de francs affectés à des projets visant à satisfaire la demande française et européenne haut-de-gamme en matière d'images de synthèse émanant de Image Ordinateur, Image Transfert de France ou de la Sogitec (centre de calcul) ainsi que des actions régionales (Maison de l'image de Bourges).

Dans le secteur formation, notons la mise en place du réseau PICTE à Poitiers, le soutien aux stages « nouvelles technologies » ainsi qu'une participation aux ateliers du Forum des Nouvelles Images de Monte-Carlo. Reste à savoir si le « Plan Recherche Image » bénéficiera encore longtemps de moyens à la hauteur de son ambition.

L'image côté hard à l'I.N.A.



d'image, l'avenir commence le lendemain. Les grandes tendances se résument dans ce slogan incisif « plus, mieux et moins cher ». On se dirige vers des systèmes, plus légers, plus souples, plus petits aux performances accrues. La place mémoire disponible progresse très rapidement, le travail en temps réel fait l'objet de recherches approfondies. Mais surtout les intermédiaires diminuent, l'interactivité croît, avec, à la clé, un accès aux images élargi aux créateurs dépourvus de culture informatique. A terme : une baisse des prix de revient, souligne Jean Marc Peyron, de l'I.N.A. Déjà, l'imagerie de synthèse s'intègre dans les P.M.E. par le biais du business graphic et des ordinateurs personnels. Reste que les rumeurs d'un mélo de synthèse figurant Marilyn Monroe et Humphrey Bogart stagnent dans les brumes de la science-fiction. Un bruit court selon lequel les studios Lucas travailleraient à l'avènement de l'acteur très obéissant et toujours disponible ! Rectification immédiate des créateurs français : *« Il ne s'agit pas d'acteur synthétique mais de décor synthétique. Quel serait l'intérêt ? Un prix de revient multiplié par 10 000 ? De toute façon il manquerait toujours le talent d'un homme. »* Force est de constater que les animations anthropomorphiques sont pour l'instant de très mauvaise qualité. Les hommes, chiens, chats, se déplacent avec des mouvements d'automates. Pas de mystère, c'est ce qu'il y a de plus dur. On a cru un moment à la vision du film japonais « Sex Robot » au Siggraph 85 que les problèmes étaient résolus. En fait derrière le robot se cachait un modèle humain, une danseuse « recopiée » par repérage des points caractéristiques. Impressionnant quand même.

L'événement revient à un canadien Tony de Peltrie (Université de Montréal) contant les cinq dernières minutes de la vie d'un pianiste déchu au visage caricatural mais tellement expressif. Une image de synthèse chargée d'émotion et de sentiment, du jamais vu !

Véronique Charreyron

(1) On distingue la synthèse du traitement de l'image. Dans l'un on passe d'un modèle numérique à une image, dans l'autre on part d'une image existante à partir de laquelle on s'efforce d'obtenir un modèle ou une image plus appropriée à l'interprétation que l'on veut en faire (ex. : photo du satellite Landsat). (2) C.F.A.O. : Conception et Fabrication assisté par ordinateur. (3) I.A.O. : Image assistée par ordinateur. (4) C.A.O. : Conception assistée par ordinateur.

Tam-Tam new wave : générique « clip rock » (Sogitec). Images composites : le réel s'inscrit dans l'imaginaire (Chiava Boeri : CVG). Tigre de Ceylan bondissant du néant (Chiava Boeri : CVG).








TO9
THOMSON

BANC D'ESSAI

Thomson TO9

Après des mois de valse-hésitation, voici enfin le *TO9*. 100 % compatible avec le *TO 7/70*, très haute définition, quatre-vingt colonnes, logiciels intégrés. Le nouveau Thomson joue la polyvalence.

Il est là ! Le plus beau fleuron du premier constructeur français de micro-informatique se pavane sur les étals. On l'attendait depuis si longtemps, de suppositions en indiscrétions, que l'on ne savait plus trop si on espérait ou redoutait sa sortie publique. Apothéose de cette tragi-comédie, la présentation du *TO9* à la presse lors du spécial Sicob de printemps. Il était permis de regarder la petite merveille, mais rigoureusement interdit de la toucher. Un confrère poussa l'outrecuidance jusqu'à chercher à mesurer la taille de l'unité centrale. Heureusement, des cerbères efficaces veillaient au grain, et le *TO9* garda pour quelques mois encore sa virginité.

Signalé comme 100 % compatible avec le *TO7/70*, le *TO9* semblait s'annoncer comme un simple avatar de son prédécesseur. A l'heure ▶



des 16 bits à prix cassés, la farce n'était pas loin. Et pourtant, c'est vrai, ils ont osé.
Le micro qui porte haut la bannière de l'industrie française est équipé du même microprocesseur que le *TO7*, machine mise au point à la fin des années soixante-dix.
L'aspect extérieur se veut résolument sérieux, pour ne pas dire professionnel. Clavier indépendant, unité centrale de taille respectable, sans fioritures — c'est le moins que l'on puisse dire — blanc et noir, très carré. L'anti-frime, le genre ampli du temps des pionniers de la haute-fidélité. Pas vraiment à l'aise entre la platine pour disques numériques et le lampadaire halogène. A moins que ce design représente justement le *nec plus ultra*, côté NAP (1). « Mon cher Arnaud, mais mon *TO9*, il est absolument gé-nial. Le look d'enfer, c'est réservé aux petits frimeurs attardés qui n'ont rien compris à la micro-informatique… » Puisque nous ne prendrons pas parti, chacun se forgera une opinion. Une seule certitude, ce choix offre une machine pratique à l'usage. Le clavier, léger, se place à la convenance de l'utilisateur. Le lecteur de disquettes intégré n'a plus besoin de prouver sa suprématie, le dessus de l'appareil, quoique pêchant par manque de rigidité, accueille un moniteur, rendant ainsi l'ensemble très cohérent, avec son alimentation intégrée. On regrettera seulement, sinon l'absence d'un deuxième lecteur de disquettes intégré (ne rêvons pas trop), tout au moins un emplacement pour ce dernier.

Fidélité aux 8 bits

Côté performances, le *TO9* tente de réussir une gageure, rester totalement compatible avec le *TO7/70* tout en s'en distinguant nettement, et il s'en sort très honorablement. Le microprocesseur demeure donc le bon vieux 68 09, un 8 bits très performant, dont l'inconvénient majeur est de n'équiper que la gamme Thomson ou presque. D'où des difficultés sans nombre lorsque des développeurs désirent adapter des logiciels à succès sur *TO7/70* ou *MO5*. Les techniciens de chez Thomson ont donc préféré tirer la substantifique moelle d'un 8 bits qu'ils connaissaient bien, à se lancer précipitamment dans l'aventure du 16 bits, ce qui signifiait sortir une machine sans logiciels. Le *TO9* apporte donc des « plus » par rapport à son prédécesseur.
A son prix, et face à la concurrence, il ne pouvait pas faire moins. Il donc une mémoire vive de 128 K, extensible à 192 K, avec un Basic intégré en mémoire morte, qui offre 112 K utilisateur (les 16 K restants sont affectés à la gestion vidéo) un record en la matière, même si l'on peut se poser la question de l'utilité d'une telle place en Basic, puisque les programmes performants sont la plupart du temps écrits en langage machine. Mais la grande innovation, c'est l'utilisation simultanée de l'ensemble de la mémoire. En effet, un microprocesseur 8 bits ne gère que 64 K maximum. Les 128 K ne sont habituellement qu'un double 64 K, et l'on accède à la deuxième tranche de la mémoire grâce à « bank switching », ce qui permet d'utiliser cette mémoire bis comme un disque virtuel, d'où une facilité accrue de programmation. Mais les 128 K ne sont pas gérables d'un bloc, comme cela est possible avec un microprocesseur 16 bits. Les techniciens de chez Thomson affirment avoir tourné la difficulté, grâce à une sorte de « bank switching » automatique, aussi bien en Basic qu'en langage machine. Cette innovation redonne du souffle au 8 bits, sans pour autant lui permettre de rivaliser vraiment avec des microprocesseurs plus performants. Seconde innovation, une définition accrue, avec une très haute définition de 640 × 200 avec deux couleurs (mode quatre-vingts colonnes). La palette des couleurs quant à elle est forte de 4 096 nuances (16 couleurs, 256 intensités par couleurs), avec un affichage de 16 couleurs au choix. Les plus patients apprécieront le mode d'affichage point par point. Le résultat est alors magnifique, et que les paresseux et les pressés se rassurent, le logiciel intégré *Pictor* viendra à la rescousse. Car le *TO9* a choisi les logiciels intégrés. Avantages et inconvénients sont connus. *Pictor* (logiciel de dessin), *Paragraphe* (traitement de texte) et *Fiches et dossiers* (gestion de fichiers) sont accessibles immédiatement dès la mise sous tension, sans temps mort ni risque de difficulté de chargement. Ils sont interactifs, et leur présence en mémoire morte rend moins indispensable l'achat, toujours coûteux, d'un second lecteur de disquettes. Ils sécurisent également les nouveaux utilisateurs de micro-informatique, qui exigent d'abord de la machine facilité d'emploi, rapidité et fiabilité. Inconvénient, ces logiciels sont figés, et l'erreur est interdite, alors qu'il est toujours possible de remplacer une disquette si d'aventure le programme s'avérait « bogué ».
Lors de notre test, *Pictor* par exemple n'était pas complètement finalisé, preuve de la difficulté de mise au point d'un programme performant. On comprend mieux dans ces conditions les précautions prises par Thomson avant le lancement de la machine. Souhaitons que les premiers modèles distribués ne souffrent d'aucune maladie de jeunesse.
Dernière nouveauté notable enfin, le Basic, ou plus exactement les Basic sont intégrés en mémoire morte. Car le *TO9* dispose du Basic 1 du *TO7* et d'un nouveau Basic 128, dernier en date de la famille. Celui-ci comprend environ 50 % d'instructions supplémentaires par rapport au Basic 1, et se montre particulièrement riche en ce qui concerne les instructions graphiques. Par exemple « circle », qui dessine un vrai cercle, et non pas une ellipse, possibilité de créer des *pattern*, mais également des fenêtres. L'instruction « do : loop » est également présente, ainsi que plusieurs instructions de type Logo, intégrées au Basic. Une initiative intéressante, car le Logo, trop souvent méconnu, se révèle performant pour certaines applications. On relèvera aussi la possibilité de réaliser un *timer*, et une fonction zoom. Un Basic qui ne souffrirait aucun reproche, si la fonction Sprite n'avait pas été oubliée, ce qui est dommage pour une machine insistant entre autre sur le graphisme. Et rien ne vaut un lutin pour animer facilement un jeu.
Pictor est d'ailleurs très complet. Sa conception est classique et éprouvée, avec le choix de fonctions sur les bords de l'écran, activables au crayon optique, à la souris ou, pour les irréductibles, au clavier. L'utilisateur dispose de toutes les fonctions classiques, qui se combinent les unes aux autres. Ce qui permet par exemple de dessiner d'un coup un carré à l'aérographe en trait large pointillé. Rapide et pratique. Le travail point par point s'effectue à la loupe, sans difficulté, et la fonction « échelle » autorise des reproductions à des tailles différentes. Mais le clou de *Pictor* réside peut-être dans le choix des couleurs. A gauche de l'écran, un triangle dont les sommets correspondent à vert, rouge et bleu. Au centre une échelle de luminosité. A droite, les seize couleurs de base. Pour choisir une couleur, il suffit d'en pointer une puis de la modifier en pointant un sommet du triangle et un degré dans l'échelle des luminosités. L'immense palette est de cette manière accessible avec une confondante simplicité.

RADIOSCOPIE
Origine : France
Connexion T.V. : Péritel
Mémoire vive : 128 Ko (extensible 192 Ko)
Mémoire utilisateur Basic : 112 Ko
Affichage : 80 colonnes
Haute résolution : 640 × 200
Son :
Couleurs : 4092
Lecteur de disquettes : intégré, 3,5 pouces
Entrée cartouche : oui, utilisable sous tension
Prix : 8 900 F

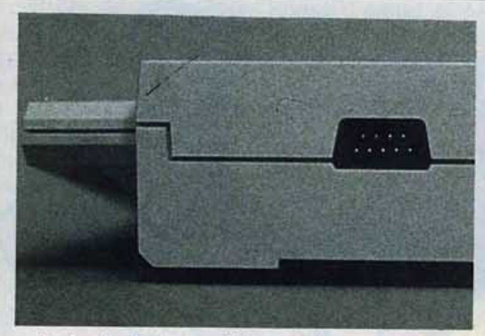
TILTOSCOPE
Nous avons aimé :
La compatibilité logiciels et périphériques avec le *TO7/70* ;
Les capacités graphiques ;
La taille mémoire ;
La facilité d'utilisation ;

Nous avons regretté :
L'esthétisme ;
Les limitations dues au microprocesseur 8 bits.

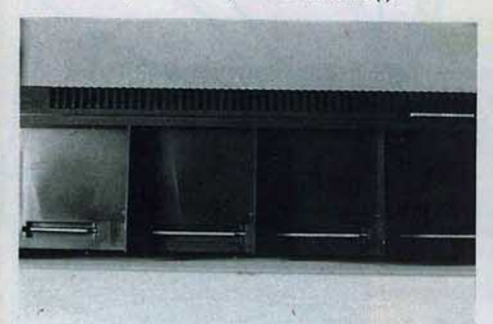
Esthétique : ★ ★
Prise en main : ★ ★ ★ ★ ★
Clavier : ★ ★ ★ ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★
Son : ★ ★ ★ ★
Facilité de programmation : ★ ★ ★ ★ ★
Manettes de jeu : une norme Atari, deux normes Thomson ou Atari (avec interface)
Ludothèque : ★ ★ ★ ★
Bibliographie : ★ ★
Qualité/prix : ★ ★ ★

Vive l'interactivité

Paragraphe reprend le principe et les fonctions des traitements de texte connus sur des machines utilisant la souris. Pictogrammes et fenêtres, couplés à des menus déroulants, alliés au crayon optique ou à la souris, offrent un excellent confort d'utilisation. Changement de format, justification à gauche, à droite ou centrée, double interlignage, etc. sont immédiatement visualisés à l'écran, à condition de rester bien sûr sous la barre des quatre-vingts colonnes. La tabulation est sophistiquée et prépare la présentation générale d'une lettre, se chargeant des éventuels débuts de paragraphes en retrait. L'en-tête (ou l'en-pied) peut être réalisé avec *Pictor* — vive l'interactivité — porte ouverte aux compositions personnelles les plus folles ! Un oubli pourtant dans ce traitement de texte, l'indication du nombre total et partiel de caractères tapés. La seule valeur indiquée est le nombre de signes encore disponibles en mémoire. Pour connaître la longueur de son texte, il faut donc effectuer une


Au dos du clavier amovible, une prise pour manette de jeu ou souris, à la norme Atari (!).


Sur la face du TO 9, le lecteur de disquettes, les prises pour le clavier, le stylo optique et le lecteur de cassettes.


Le dos du TO 9 ressemble beaucoup à celui du TO 7, avec sa batterie de connecteurs pour périphériques.


Coin arrière de l'unité centrale : prises son, imprimante série ou parallèle, péritel.

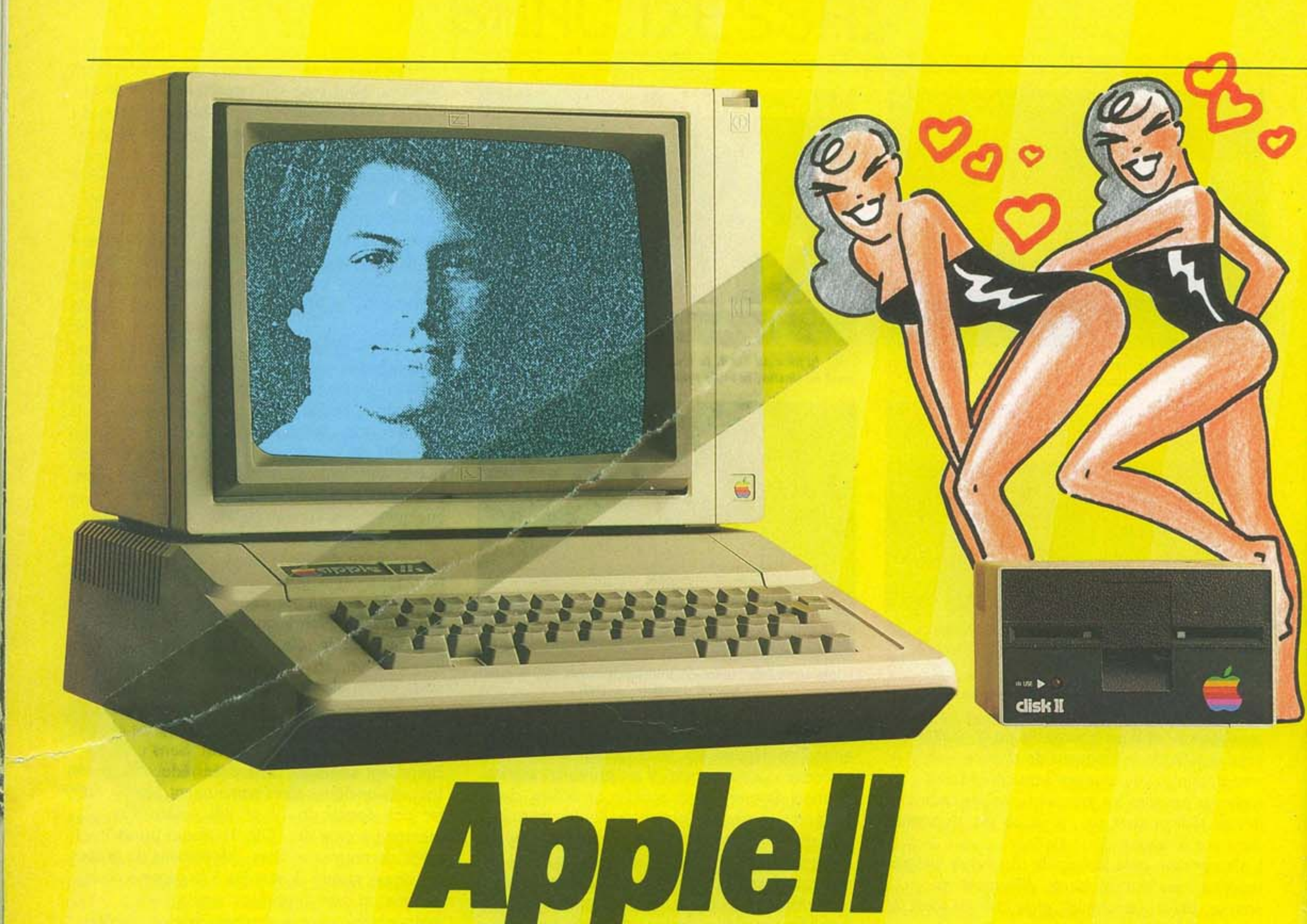
soustraction, et il est impossible de connaître avec exactitude la longueur de chaque paragraphe. Cette absence sera cruellement ressentie par tous les journalistes et les cadres devant rédiger chez eux un article ou un rapport dans une longueur déterminée.
L'alimentation et le lecteur de disquettes intégrés simplifient les branchements. Alimentation secteur, péritel (amovible), et le tour est joué, à condition de laisser le clavier connecté. Ce dernier possède une prise de joystick neuf broches, du type « Atari », pour la connexion d'une souris ou d'une manette de jeu. Ceux qui désirent jouer à deux, ou laisser en permanence la souris prête à l'emploi, devront acheter une interface, identique à celle du *TO7*, mais qui est désormais disponible en deux versions, pour manettes Thomson, dont il est inutile de rappeler tout le mal que nous en pensons, ou pour manettes à la norme Atari. Les possesseurs de Thomson pourront enfin jouer avec des joysticks dignes de ce nom. Le dos du *TO9* est la copie presque conforme de celui du *TO7*. On distingue quatre fiches pour recevoir les différentes extensions, avec en plus une prise péritel, puisque le câble est amovible, une sortie pour imprimante série ou parallèle (les interfaces correspondantes sont heureusement intégrées), et un port cartouche.
Comme avec les autres logiciels intégrés, l'interactivité est totale. *Paragraphe* accepte de bonne grâce des tableaux ou des fiches.
Le gestionnaire de fichiers *Fiches et dossiers* reprend lui aussi les derniers canons du genre, souris comprise, avec utilisation de fenêtres. Chaque fiche reçoit un maximum de soixante rubriques de cinquante-deux caractères chacune, avec bien entendu la possibilité de regrouper plusieurs rubriques pour obtenir un plus grand nombre de caractères pour une seule rubrique. Les titres doivent quant à eux se contenter de dix caractères, ce qui semble un peu juste, quand on dépasse les items classiques « adresse », « nom », etc. Il est prévu la création de mots de passe pour accéder au fichier, dans le cas d'une multi-utilisation de l'ordinateur. Le tri s'effectue à l'aide d'une clé primaire, couplée éventuellement à trois clés secondaires maximum, ce qui est tout à fait suffisant pour une utilisation courante. Tous ceux qui possèdent quelques notions de Basic auront la joie de pouvoir bidouiller des améliorations simples ou non, par exemple à partir d'instruction comme « if...then ». Couplé avec *Paragraphes, Fiches* autorise la rédaction de lettres types personnalisées, par exemple un rappel de cotisation aux membres pour une association, ainsi que l'édition d'étiquettes pour les adresses. La disquette 3,5 pouces accepte jusqu'à près de 320 K, et donc une centaine de fiches utilisées au maximum de leur capacité, ou plusieurs centaines de fiches de type « nom, adresse... », ce qui paraît confortable en regard des utilisateurs potentiels du *TO9* . Le clavier détachable, relié par un fil torsadé à l'unité centrale ne souffre aucune critique. C'est — enfin — un vrai clavier mécanique, et non pas un ersatz utilisant une plaque de plastique, ce qui lui confère une frappe excellente, ni trop dure, ni trop molle. Grâce à la légère inclinaison générale, les touches tombent parfaitement sous les doigts. La touche de mise en majuscules permanente est munie d'un voyant lumineux. Cinq touches de fonctions doubles se regroupent sur le dessus du clavier. Le pavé numérique n'a pas été oublié, ni sa propre touche « entrée ». Quatre flèches curseurs viennent couronner le tout. Touches qui serviront surtout pour l'édition, car le crayon optique et la souris les remplacent avantageusement.
Extensions et périphériques sont communs aux *TO7/70* et *TO9*, y compris le lecteur de cassettes, pour ceux qui passent du *TO7* au *TO9* et qui possèdent leur bibliothèque de logiciels sur cassettes. Dès son lancement, le Thomson est très entouré, et s'offre la coquetterie d'une nouveauté, indispensable il est vrai, le lecteur de disquettes 3,5 pouces supplémentaire. Sans oublier bien entendu la souris, accessoire quasi obligatoire selon nous, car le crayon optique, fourni avec l'ordinateur, oblige à rester très près de l'écran, et fatigue également... le bras.

Une imposante logithèque

La logithèque est actuellement celle du *TO7*, soit environ cinq cents titres véritablement disponibles, ce qui la place dans le groupe de tête, au moins selon le critère du nombre. Car la qualité est inégale, et nombreux jeux d'action et éducatifs sont décevants. Heureusement, une amélioration sensible est décelable depuis quelques mois, certains éditeurs ayant décidé d'employer les grands moyens pour tirer la quintessence du *TO7/70*, ce qui, aux dires de nombreux développeurs, n'est pas une partie de plaisir ! On notera par exemple *L'aigle d'or*, *Thésaurus* ou *Mandragore* dans les jeux d'aventure et de rôle, *F.B.I.* ou *Androïdes* en jeux d'action, *1815* en wargame, *Les dieux du stade* en simulation sportive, *Business +*, *Votez pour moi* ou *Empire* en jeux de simulation économique ou politique, *Airbus*, *Space shuttle simulator* en simulateurs de vol. Sans oublier l'imposant catalogue de logiciels éducatifs, parmi lesquels quelques titres parviennent à sortir du lot (voir dossier du *Tilt* n° 24). Grâce à la mémoire accrue du *TO9*, Thomson promet la sortie de nouveaux titres, adaptations de grands classiques jusque-là interdits à la gamme de la marque, et dont *Sorcellerie* sera vraisemblablement le prochain fleuron, à côté des succès de *Broderbund*. Infogrames s'apprête de son côté à sortir deux nouveautés, un jeu d'aventure graphique utilisant le crayon optique, *Las Vegas*, qui devrait profiter d'une version « gonflée » pour le *TO9*, et *Ninja*, un combat de karaté. Reste à souhaiter que les éditeurs français s'intéressent à cette nouvelle machine, et lui offrent des logiciels spécifiques, utilisant pleinement sa mémoire et ses capacités graphiques, car la plupart des titres pour le *TO7/70* font pâle figure pour un ordinateur dont le prix frise les dix mille francs. Les livres propres au *TO9* n'existent pas encore. En attendant, il faudra se contenter de la bibliothèque destinée au *TO7* et à son Basic 1.0. Le *TO9* apparaît donc comme une machine cohérente, complète (il ne manque que le moniteur), aux performances très honorables. Il remplit parfaitement son contrat de micro-ordinateur polyvalent, capable de jouer, d'éduquer, tout en se rendant utile à un étudiant ou à un cadre travaillant chez lui. Son prix serait tout à fait compétitif, si... l'Atari *520 ST* ne pointait pas lui aussi le museau de sa souris. Malgré un handicap certain dû à l'absence actuelle de logiciels, ce dernier se place en concurrent direct, de par son prix, au *TO9*, quoiqu'en disent les responsables de chez Thomson. Que le meilleur gagne !

Patrice Desmedt

(1) Neuilly, Auteuil, Passy.



Apple II

Après dix ans, l'*Apple II* se présente en star de la micro informatique professionnelle malgré la présence sur le marché d'ordinateurs plus modernes et moins chers. Ses grandes possibilités d'extensions et surtout la richesse de sa bibliothèque logicielle expliquent cette remarquable stabilité.

L'histoire de l'*Apple II* ressemble un peu à un conte de fée. En 1975-1976 un bricoleur de génie, Stephen Wozniak, et son ami d'enfance, Steven Jobs, plus doué pour les affaires, mettent au point dans un garage un ordinateur qui va révolutionner le monde de l'informatique familiale. Il est en effet le premier à offrir à la fois la couleur, le graphisme, un clavier professionnel, une sortie vidéo, une mémoire morte importante pour l'époque, un haut-parleur intégré et une interface pour manettes de jeu. De plus l'appareil est livré prêt à l'emploi dans un boîtier plastique résistant, le tout pour un prix raisonnable. Le succès foudroyant de cette machine ne se fit pas attendre. En effet, en dehors des machines professionnelles totalement hors de portée de l'utilisateur individuel, il n'existait que quelques ordinateurs en kit, aux possibilités limitées. L'*Apple* a alors permis à des dizaines de milliers de personnes novices en électronique de s'initier à l'informatique. La première version du Basic, l'*Integer*, qui ne permettait les calculs que sur les entiers, fut rapidement remplacée par une version plus puissante et plus complète, autorisant les nombres à virgule flottante. En 1978, nouveau coup de théâtre. Wozniak, lassé de la lenteur et de la sûreté moyenne des sauvegardes sur cassettes réussit à mettre au point un lecteur de disquettes de performance intéressante pour l'époque et surtout à un prix défiant toute concurrence. Que s'est-il passé depuis lors ? Eh bien l'*Apple II* a évolué tout doucement, tout en continuant à conserver le maximum de compatibilité avec les modèles antérieurs. Ce fut d'abord la sortie de l'*Apple II plus*, doté d'améliorations mineures, puis en 1983 de l'*Apple IIe* comportant 64 K de RAM et un clavier plus complet à la fois français et américain. 1984 a vu la naissance de l'*Apple IIc*, version dite portable du *IIe* dotée d'emblée de la plupart des extensions courantes disponibles sur ce dernier : 128 K de RAM, carte couleur, interface série pour imprimante et modem, interface souris, et lecteur de disquettes intégré. Dernièrement l'*Apple IIe* a subi quelques modifications : le clavier a abandonné la double gravure AZERTY et QWERTY un peu confuse et l'appareil est maintenant doté du même processeur que le *IIc*, un 65CO2, un peu plus rapide, moins gourmand en énergie et possédant quelques instructions supplémentaires. Malgré cette évolution s'étendant sur près de dix ans, la compatibilité a été presque totalement respectée puisque près de 80 % des logiciels conçus pour l'*Apple II plus* peuvent tourner sur les appareils actuels. Qu'en est-il des *Apple II* dans le marché surchargé de la micro-informatique personnelle de cette fin 1985 ? Le microprocesseur, même dans sa version CMOS, date franchement face aux autres processeurs 8 bits (Z80, 6809) et à la nouvelle génération des 16-32 bits comme le 68008 qui équipe le *Q.L.* de Sinclair par exemple. Le Basic souffre de la comparaison avec les dernières versions Microsoft. Ainsi, il ne dis-

pose pas de l'instruction « print using » et l'on note l'absence de toute instruction de structuration fort à la mode, très justement d'ailleurs, sur la plupart des nouveaux Basic. L'éditeur de lignes est vraiment primaire et l'insertion de caractères supplémentaires oblige à une gymnastique peu agréable. Les possibilités graphiques restent encore dans la course avec une définition de 192 × 280 pixels en six couleurs, mais texte et graphiques ne sont pas mixables sur tout l'écran. De plus, la couleur d'un point blanc en théorie dépend de l'existence d'un autre point accolé et de sa coordonnée horizontale paire ou impaire. Les commandes qui gèrent ce graphisme sont assez rudimentaires. Il y manque en effet les instructions « circle », « fill » et il n'existe pas de sprites. A la place de ces derniers, on trouve en revanche un système de formes très fastidieux à utiliser mais offrant cependant quelques possibilités intéressantes comme la rotation ou le changement d'échelle. Quant aux instructions Basic gérant la production de sons, c'est bien simple, elles sont tout bonnement absentes. La seule possibilité est l'appel de l'adresse du haut-parleur, produisant un « clic ». Autant dire que l'obtention de sons un tant soit peu complexes nécessite de solides connaissances en langage machine car le Basic est trop lent pour réaliser tous les effets possibles. Le lecteur de disquettes pour sa part, de format 5 1/4 pouces a mieux vieilli. Certes il ne permet qu'un stockage de 128 K par face formatée, mais les instructions qui le gèrent sont assez complètes en particulier pour les fichiers et il est de rapidité correcte pour son format. Devant ce tableau, somme toute peu reluisant, on pourrait s'attendre à constater une nette régression de l'*Apple II* sur le marché, face à des ordinateurs plus modernes et moins chers. En fait, il n'en est rien et l'*Apple II* continue de représenter l'une des stars de la micro-informatique personnelle. Les pertes accusées par Apple ces derniers temps (qui ont conduit à une restructuration de l'entreprise) semblent plus provenir d'erreurs de gestion que d'une mévente de l'appareil. Témoin le chiffre de 400 000 *Apple IIe* et *IIc* vendus dans le monde au dernier trimestre 1984. Cette stabilité tire son origine de deux causes : les grandes possibilités d'extensions et une riche bibliothèque logicielle.

EXTENSIONS : des centaines de cartes et périphériques sont disponibles pour l'*Apple IIe*.

L'*Apple IIc* pour sa part, ne possédant pas les fameux spots d'extension qui ont contribué au succès de la machine, se voit limité aux seules sorties disponibles (mais elles sont cependant assez complètes). Ainsi l'utilisateur pourra configurer son appareil en fonction de ses besoins. Voulez-vous faire du traitement de texte ? Il vous suffira d'acquérir une carte 80 colonnes et l'une des très nombreuses imprimantes disponibles pour travailler dans de bonnes conditions. Pour le graphisme même chose : plusieurs tablettes graphiques et tables à digitaliser vous apporteront leur solution et la carte « Chat Mauve » vous fera voir la vie en couleurs. Les possibilités sonores sont-elles trop limitées ? Qu'à cela ne tienne. Vous pourrez vous procurer l'une des cartes sonores (les plus complètes disposent de neuf voix en stéréo s'il vous plaît !). Vous voulez donner la parole à votre machine ? Rien de plus simple. Plusieurs cartes existent, en phonèmes anglais ou français (voir dossier dans ce numéro). Vous êtes musicien et désirez commander votre synthétiseur par ordinateur ? L'interface MIDI résoudra vos problèmes (Maxime Le Forestier utilise cette configuration depuis quelques temps déjà). Pour les applications professionnelles requérant une plus grande rapidité, une carte permet de multiplier par 3,5 la vitesse de traitement de l'ordinateur. Si vous désirez utiliser des logiciels tournant sous CP/M, là encore rien de plus facile. Une autre carte et le tour est joué. Nous pourrions continuer longtemps encore sans manquer de matière. Ainsi parmi les autres extensions, trouve-t-on des claviers détachables avec pavé numérique, des extensions RAM de 128 K, des cartes horloge, des cartes entrées-sorties, un testeur de circuit TTL, des modems, un stylo optique, un lecteur de code-barres, une interface souris, une carte 6809, ainsi que plusieurs centaines de cartes pour des applications plus spécifiques : Telecom, instrumentation et caméra vidéo entre autres. Pour le stokage magnétique, même chose. On peut ainsi disposer de lecteurs 5 1/4 pouces double face de 640 K par face pouvant être commuté dans le mode 143 K pour lire les disquettes du commerce. Plusieurs disques durs sont aussi disponibles. Ainsi quelle que soit l'application, il sera quasiment toujours possible d'adapter la machine et cela avec la simple adjonction d'une carte et/ou d'un périphérique.



L'Apple IIc, un peu plus rapide que l'Apple IIe, est moins gourmand en énergie et possède quelques instructions supplémentaires. Il est doté d'emblée de la plupart des extensions courantes : lecteur de disquettes intégré, interface, souris, carte couleur... (Photos Pierre Sabatier)

LOGICIELS : côté programmes, on note la même richesse. Près de 30 000 logiciels existent pour l'*Apple II* dans le monde. On y trouve bien sûr toute une profusion de soft de jeux d'action, de jeux de simulation, de jeux de réflexion, de jeux d'aventure, de rôle ou de détective, de langage, d'aide à la programmation, de logiciels éducatifs et de très nombreux logiciels professionnels de toutes sortes : traitement de texte, tableur, gestion de fichiers, base de données ainsi que certains logiciels très particuliers : mise en page d'un journal, classement d'idées et bien d'autres.

Ces logiciels sont en général de très bonne qualité et utilisent à fond les possibilités de la machine. Et si vous êtes vraiment très difficile, la carte Z80 vous ouvrira les portes des logiciels professionnels sous CP/M.

Autant dire que là encore vous pourrez trouver votre bonheur sans trop de problème.

BIBLIOTHÈQUE : elle se distingue elle aussi par sa richesse, tant en anglais qu'en français. A côté des recueils de logiciels, on dispose de livres traitant de Basic, de l'Assembleur, ainsi que de multiples sujets plus « pointus » : désassemblage de la ROM ou du DOS, autres langages, etc.

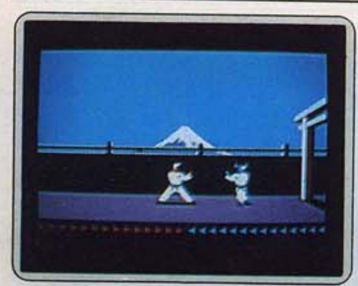
En conclusion, si les *Apple IIe* et *IIc* paraissent un peu dépassés techniquement parlant et d'un rapport qualité-prix défavorable face aux nouvelles machines du marché, ils restent cependant des appareils irremplaçables, tant par la richesse de la bibliothèque logicielle que par les possibilités d'extensions et peuvent convenir tout à la fois aux joueurs, aux professions libérales, aux petites entreprises et aux scientifiques. Longue vie donc à l'ancêtre qui a su rester si jeune.

Importateur : Apple Seedrin.

Prix : *Apple IIe* : 11 200 F ; *Apple IIc* : 11 500 F.

Jacques Harbonn

MICRO STAR



Karateka

Vaillant karatéka au service du bien, vous devez délivrer la douce princesse retenue prisonnière par le noir seigneur des lieux. Des combats toujours plus dangereux et quelques pièges « agrémenteront » votre chemin. Si tout se passe bien, vous aurez bientôt le privilège de serrer dans vos bras la belle captive. Graphismes, animation et mise en scène sont remarquables. Un must. (Disquette Broderbund).

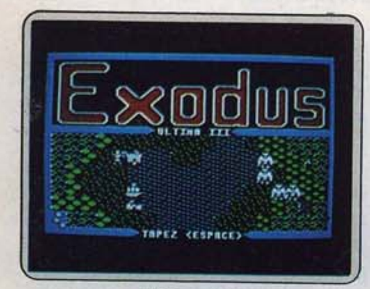
Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★★★★
Bruitages : ★★★★
Prix : E. (Tilt 24)



Fahrenheit 451

Vous allez vous replonger dans l'ambiance du roman de Bradbury. Nous sommes en l'an 2068, à New York. La culture est devenue désormais chose interdite et les Brûleurs s'efforcent de la détruire par tous les moyens. Vous incarnez Guy Montag qui fait partie du groupe Souterrain, lequel cherche bien sûr à défendre la connaissance. Un superbe jeu d'aventure, où l'ambiance est bien rendue. (Disquette Trillium).

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★★
Graphismes : ★★★★★
Bruitages : ★★★
Prix : F. (Tilt 21)



Ultima III

Vous avez vaincu le magicien Mondain et son conseiller Minax (*Ultima I et II*). Cependant vous devez de nouveau défaire les forces de l'enfer. Votre équipe constituée de quatre personnages de races et de métiers différents risque d'avoir fort à faire au milieu des périls qui la guettent dans les campagnes, les villes et surtout les donjons. Un grand classique des jeux de rôle, désormais en français. (Disquette Ediciel).

Type : jeu de rôle
Intérêt : ★★★★★★
Graphismes : ★★★
Bruitages : ★★
Prix : F. (Tilt 18)

Questron

Mantor le sorcier envoie des forces maléfiques qui ont pour objectif de dévaster le pays. Si par votre courage, votre volonté et votre sagacité vous parvenez à détruire l'ignoble Mantor, la belle princesse Lucane vous sacrera chevalier. Vous allez donc sil-

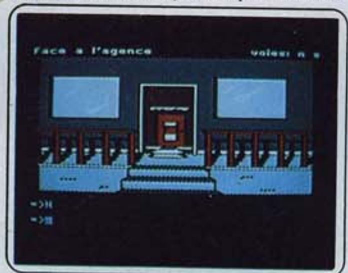


lonner le pays à sa recherche. C'est au plus profond d'un donjon qu'il se cache, mais ne vous y aventurez pas trop tôt. Un très bon jeu de rôle. (Disquette S.S.I.).

Type : jeu de rôle
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★★
Bruitages : ★★
Prix : F. (Tilt 20)

Scoop

Un espion international s'est réfugié dans votre ville. C'est votre dernière chance de reporter si vous ne voulez pas que votre patron ne vous jette à la porte. Mais les Services Secrets sont eux aussi au courant et vous devez les éviter pour ne pas voir votre



mission échouer prématurément. Ce très bon jeu d'aventure en français, aux graphismes de qualité, vous réservera bien des surprises. (Disquette Loriciels).

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★★★
Bruitages : ★★★
Prix : D. (Tilt 22)

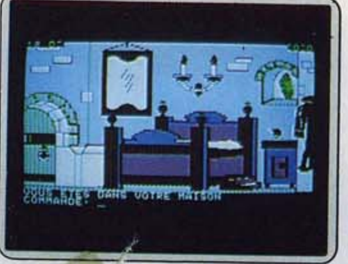
Germany 85

Les armées du pacte de Varsovie viennent d'envahir l'Allemagne de l'Ouest. Vous contrôlez pour votre part les forces de l'O.T.A.N. et devez arrêter l'invasion à tout prix. Il vous faut investir le plus grand nombre de villes et en chasser l'ennemi. Vous



disposez d'unités de fantassins, de chars et de lance-missiles. Parviendrez-vous à remporter la troisième guerre mondiale ? Un wargame très réaliste. (Disquette S.S.I.).

Type : wargame
Intérêt : ★★★★★★
Graphismes : ★★★★
Bruitages : aucun
Prix : F. (Tilt 17)



La bête du Gévaudan

En cette année 1765, la bête du Gévaudan continue de faire ses ravages. Un matin, vous réalisez que cette bête, c'est vous ! Vous ne disposez que de douze heures pour réunir les cinq ingrédients indispensables pour préparer le filtre qui mettra fin à cette terrible malédiction. Un très bon jeu d'aventure en français, aux graphismes fouillés et agrémenté de synthèse vocale. (Disquette C.I.L.).

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★★
Graphismes : ★★★★★
Bruitages : ★★★★★
Prix : E. (Tilt 24)



The mask of the sun

Vous êtes archéologue. Empoisonné par une substance inconnue, une dégénérescence rapide menace vos tissus. Seul le Masque du Soleil pourra vous guérir définitivement. C'est à Mexico que commence votre quête qui ne se terminera que par la réussite ou la mort. Le scénario est de qualité, bien servi par les graphismes et une animation (trois images/s) donnant l'illusion du mouvement. (Disquette Ultrasoft).

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★★★
Bruitages : ★★★
Prix : F. (Tilt 18)



Guadalcanal campaing

Vous voici transporté en 1942, durant la seconde guerre mondiale. Vous dirigez les forces américaines aux prises avec les Japonais au large des îles Salomon. Vous disposez de plusieurs navires, dont des porte-avions. Il vous faut conduire leurs déplacements et faire effectuer aux avions des missions de reconnaissance, de bombardement et de représailles. Un très bon wargame, varié et bien réalisé. (Disquette S.S.I.).

Type : wargame
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★
Bruitages : aucun
Prix : F. (Tilt 19)

Sorcellerie I, II et III

Cette série de logiciels constitue sans aucun doute la référence en la matière pour tous les amateurs de Donjons et Dragons. Tout y est, ou presque : choix de la race, des caractéristiques, et des métiers qu'incarneront vos six personnages. A mesure de leur



réussite, ils acquèrerront plus d'expérience, (capitale pour obtenir de nouveaux sorts), et d'argent. Des heures de jeu en perspective. (Disquette Ediciel).

Type : jeu de rôle
Intérêt : ★★★★★★
Graphismes : I et II ★★★, *IV* ★★★★
Bruitages : ★
Prix : F. (Tilt 18-19)

Paranoïak

Pas facile d'être bien dans sa peau quand on est affublé d'une dizaine de problèmes et complexes en tous genres. Décidément il faut y remédier au plus vite. Mais voilà, comment donc vous y prendre pour régler votre timidité par exemple ? Allez donc

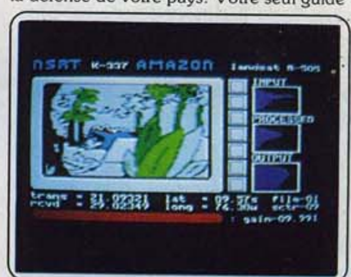


demander conseil au psychanaliste bien que le prix de sa consultation risque d'aggraver un autre problème, le manque d'argent ! Un jeu amusant et original. (Disquette Froggy).

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★★
Bruitages : aucun
Prix : C. (Tilt 18)

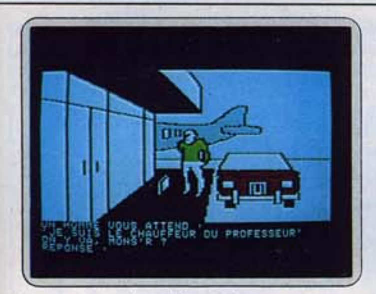
Amazon

L'expédition qui devait retrouver la cité de Chak, dans la jungle amazonienne, a été massacrée par des indigènes. Vous devez éclaircir cette affaire au plus vite car la mine qui borde cette cité est capitale pour la défense de votre pays. Votre seul guide



sera un perroquet, fort instruit il est vrai. Méfiez-vous des autres services secrets qui ne manqueront pas de vous mettre des bâtons dans les roues. (Disquette Trillium).

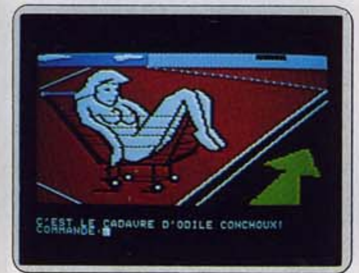
Type : aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★★★
Bruitages : ★★
Prix : F. (Tilt 22)



La cité perdue

Journaliste toujours à l'affut d'un scoop, vous avez répondu à l'appel du professeur d'archéologie. Pourtant l'accueil de son chauffeur à votre arrivée ne sera pas des plus chaleureux. Si vous réussissez à atteindre sa demeure, vous pourrez vous rendre compte de l'étendue du mystère qui entoure la pierre qu'il a trouvée. Un bon jeu agrémenté d'animations et de bruitages de qualité. (Disquette Excalibur).

Type : ______ *aventure*
Intérêt : ______ ★★★★★
Graphismes : ______ ★★★★★
Bruitages : ______ ★★★★
Prix : ______ *F. (Tilt 24)*



Le crime du parking

La belle Odile Conchoux vient d'être retrouvée morte et complètement nue dans un caddy du supermarché. Vous allez enquêter au milieu d'une faune trouble, pleine de vice et d'opportunisme. Cela va même jusqu'à votre secrétaire qui refusera de vous renseigner tant qu'elle n'aura pas reçu un petit cadeau. Un bon logiciel, mais le coupable est toujours le même malheureusement. (Disquette froggy).

Type : ______ *aventure policière*
Intérêt : ______ ★★★★★
Graphismes : ______ ★★★★
Bruitages : ______ *aucun*
Prix : ______ *B. (Tilt 24)*



Mychess II

Signé David Kittinger, un des grands maîtres de la programmation des échecs, ce logiciel est l'un des deux meilleurs disponibles pour cette machine. Il dispose de deux modes d'affichage : un mode classique et un autre en trois dimensions. Le programme joue correctement, bien qu'il ne soit pas aussi fort que *Sargon III*. Un choix de 124 parties de Maîtres complète ce programme. (Disquette Datamost).

Type : ______ *réflexion*
Intérêt : ______ ★★★★★
Graphismes : ______ ★★★★★★
Bruitages : ______ *aucun*
Prix : ______ *F. (Tilt 19)*

Flight Simulator II

Aux commandes de votre avion de tourisme, vous allez pouvoir sillonner les Etats-Unis et les pays environnants. Le temps sera à votre convenance, et vous pourrez vous aider des différents systèmes de guidage pour naviguer et atterrir. Ce logiciel

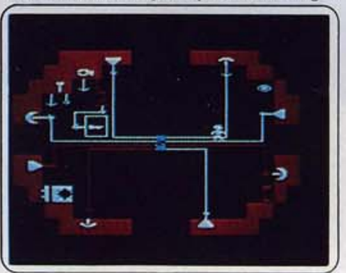


est le meilleur du genre. Sa rapidité, son graphisme 3D et ses possibilités inépuisables en font un must dont il est difficile de se lasser. (Disquette Sub Logic).

Type : ______ *simulateur de vol*
Intérêt : ______ ★★★★★★
Graphismes : ______ ★★★★★★
Bruitages : ______ ★★★
Prix : ______ *F. (Tilt 16-20)*

Robot odyssey I

Bloqué dans la cité souterraine de Robotropolis, votre seul espoir d'en échapper est de programmer les trois robots qui sont à votre disposition. Bien évidemment, vous risquez fort d'être tout à fait novice dans cette branche. Mais ne désespérez pas, des cours gra-

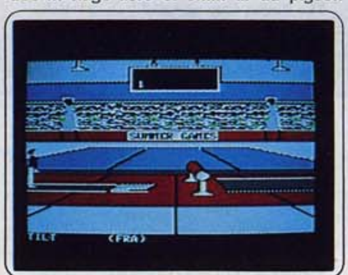


tuits vous seront fournis. Un superbe jeu de réflexion, d'un style vraiment original, ce qui ne gâte rien. (Disquette The Learning Compagny).

Type : ______ *réflexion*
Intérêt : ______ ★★★★★★
Graphismes : ______ ★★★★
Bruitages : ______ ★★★
Prix : ______ *F. (Tilt 20)*

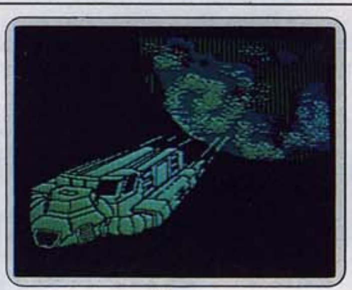
Summer games

Seul ou contre vos adversaires, vous allez disputer huit épreuves olympiques : saut à la perche, plongeon de haut vol, relais 4 × 400 m, 100 m, saut de cheval (d'arçon, rassurez-vous !), relais 4 × 100 m nage libre, 100 m nage libre et enfin tir au pigeon



d'argile. Les graphismes et l'animation sont remarquables et les épreuves passionnantes. A recommander chaudement aux sportifs en chambre. (Disquette Epyx).

Type : ______ *simulation de sport*
Intérêt : ______ ★★★★★
Graphismes : ______ ★★★★★★
Bruitages : ______ ★★★★
Prix : ______ *F. (Tilt 17)*



Sundog

Votre oncle, mort dans des circonstances plus que mystérieuses, vous a légué un vaisseau spatial, le Sundog. En contrepartie, vous aurez le devoir moral d'aider un groupe religieux à établir une colonie. Mais il faudra auparavant découvrir tout à la fois l'emplacement de la colonie et celle des religieux, tout en évitant pirates et voleurs. Un bon jeu qui se joue uniquement à la manette de jeu. (Disquette F.T.L.).

Type : ______ *jeu d'aventure et de rôle*
Intérêt : ______ ★★★★
Graphismes : ______ ★★★★
Bruitages : ______ ★★
Prix : ______ *F. (Tilt 22)*



Masquerade

Bien que ce logiciel soit déjà ancien (deux ans !), il demeure à ce jour inégalé dans le monde pourtant riche des jeux d'aventure, par sa difficulté et son côté complètement farfelu. Célèbre détective privé, vous devez démanteler un redoutable gang, et cela avant que le mystérieux tueur qui vous suit ne réussisse à vous planter son couteau dans le dos. Graphismes de toute beauté et insomnie garanties. (Disquette Phœnix).

Type : ______ *aventure*
Intérêt : ______ ★★★★★★
Graphismes : ______ ★★★★★★
Bruitages : ______ *aucun*
Prix : ______ *F. (Tilt 18)*

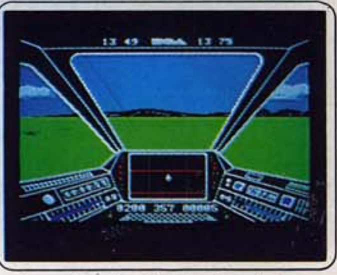
Conan

Vous incarnez Conan, le fier barbare, qui ne dispose que de son épée et de son agilité pour venir à bout des pièges et des monstres que le maléfique Volta a semé sur son chemin. De plus différentes portes et mécanismes entravent votre route, et seules clé ou gemme vous permettront de les passer. Sept tableaux de difficulté progressive et des graphismes de qualité servent ce bon jeu d'action. (Disquette Datasoft).

Type : ______ *action*
Intérêt : ______ ★★★★★
Graphismes : ______ ★★★★★
Bruitages : ______ ★★★★
Prix : ______ *C. (Tilt 19)*

Skyfox

Aux commandes de votre avion de chasse doté des derniers perfectionnements, vous allez tenter de remporter la victoire. De nombreux scénarios sont à votre disposition, où vous serez opposé à des tanks, des escadrilles aériennes ou des « vaisseaux-

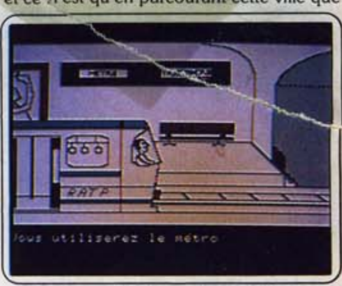


mères ». Dans les cinq derniers choix, vous serez face à une guerre totale où la stratégie sera aussi utile que l'adresse. Un bon jeu d'action. (Disquette Electronic Arts).

Type : ______ *action*
Intérêt : ______ ★★★★★
Graphismes : ______ ★★★★★★
Bruitages : ______ ★★★★
Prix : ______ *F. (Tilt 18)*

L'enlèvement

Vous incarnez le célèbre détective newyorkais Michael Alan. Vous venez d'être contacté par le richissime Mr. Kadok, pour retrouver sa fille Guewdoline, victime d'un rapt. Le nœud de l'énigme se trouve à Paris et ce n'est qu'en parcourant cette ville que

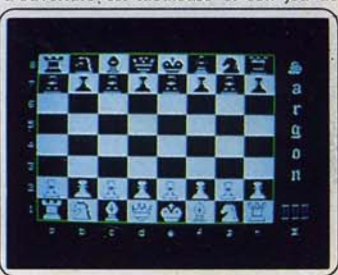


vous pourrez récolter quelques indices capitaux. Un très bon jeu d'aventure policière en français, servi par des graphismes de qualité. (Disquette C.I.L.).

Type : ______ *aventure policière*
Intérêt : ______ ★★★★★★
Graphismes : ______ ★★★★★
Bruitages : ______ ★
Prix : ______ *E. (Tilt 18)*

Sargon III

Ce logiciel est à ce jour le plus fort programme d'échecs disponible sur microordinateur. Ses possibilités sont très complètes, et permettent entre autres d'observer son mode de réflexion. Sa bibliothèque d'ouverture est fabuleuse et son jeu de



milieu de partie est redoutable. La seconde face de la disquette offre un choix complet de parties célèbres. Pour joueurs de bon niveau. (Disquette Hayden).

Type : ______ *réflexion*
Intérêt : ______ ★★★★★★
Graphismes : ______ ★★★★
Bruitages : ______ *aucun*
Prix : ______ *F. (Tilt 17)*

MICRO STAR

LOGICIELS	MARQUE	TYPE	INTÉRÊT	PRIX
A.E	Broderbund	Action	★★★★	E
Adventureland	Adv. Intern.	Aventure	★★★★	F
Airsim-3	Mind Syst.	Simul. Vol	★★★★★	F
Apple Panic	Broderbund	Action	★★	D
Archon	E.A.	Réflexion	★★★★★★	F
Attaques rouges	S.S.I.	Wargame	★★★★★	F
Baltic 85	S.S.I.	Wargame	★★★★★	F
Battle For Normandy	S.S.I.	Wargame	★★★★	F
B.C.'C. Quest For Tires	Sierra	Action	★★★★★	F
Beyond Castle Wolfenstein	Muse	Action	★★★★	F
Bezoff	Bez	Action	★★★	D
Bomb Alley	S.S.I.	Wargame	★★★★	F
Bridge	C.B.S.	Réflexion	★★★★	F
Broadsides	S.S.I.	Combat nautique	★★★★★	F
Bruce Lee	Datasoft	Action	★★★★★	F
Bruckrogers	Sega	Action	★★★★★	F
Canyon Climber	Datasoft	Action	★★★	E
Carrier Force	S.S.I.	Wargame	★★★★	F
Cartel & Cutthroats	Computerre	Simul. économ.	★★★★★	F
50 Missions Crush	S.S.I.	Stratégie	★★★★	F
Computer Air Combat	S.S.I.	Wargame	★★★★	F
Computer Ambush	S.S.I.	Wargame	★★★★★	F
Computer Bismark	S.S.I.	Wargame	★★★★★	F
Contrôleur Aérien	Computerre	Contrôle aérien	★★★★	F
Cosmic Balance	Rapid Fire	Aventure	★★★★★	F
Cranston Manor	On Line	Aventure	★★★★	F
Crypt of Medea	Sir. Tech.	Aventure	★★★★★	F
Crystal Cavern	Hayden	Aventure	★★★★	D
Dallas Quest	Datasoft	Aventure	★★★★	F
Dames Challenger	Sivea	Réflexion	★★★★★	F
David's Midnight Magic	Broderbund	Flipper	★★★★	F
Deadline	Interlogic	Enquête	★★★★★	F
Death in the Carribean	Micro Fun	Aventure	★★★★★	F
Dniepper River Line	Avalon	Wargame	★★★★★	F
Drol	Broderbund	Action	★★★★★	F
Eagles	S.S.I.	Wargame	★★★★	F
Enchanter	Infocom	Aventure	★★★★	F
Epidemic	S.S.I.	Stratégie	★★★★★	F
Epidémie	Froggy	Aventure	★★★★	B
Évolution	Sydney	Action	★★★★	B
Expédition Amazon	Penguin	Aventure	★★★★	F
Fighter Command	S.S.I.	Wargame	★★★★	F
Forbidden Quest	Pryority	Aventure	★★★★	F
Forget Me Not	Ediciel	Educatif	★★★★	E
Fortress	S.S.I.	Réflexion	★★★★★	F
Fortress of the Witch King	Avalon	Aventure	★★★★	F
Galaxie-L	Ediciel	Action	★★★	D
Genesis	Datasoft	Action	★★	D
Géopolitique	S.S.I.	Gestion pouvoir	★★★★★★	F
Ghostbusters	Activision	Action	★★★★★	D
Go	Hayden	Réflexion	★★★★	F
Graphics Magician	Penguin	Aide graphisme	★★★★★	F
Gumball	Broderbund	Action	★★★★	D
Hes games	Hesware	Sport	★★★★★	F
IFR simulateur de vol	Vifi	Simul. de vol	★★★★	F
Il faut fuir Thésée	Sprites	Aventure	★★★★	E
Knight of the Desert	S.S.I.	Wargame	★★★★★	F
Le vampire fou	Ciel bleu	Aventure	★★★	D
Lecture rapide	Ediciel	Educatif	★★★★★	E
Légionnaire	Avalon Hill	Wargame	★★★	F
Les campagnes napoléoniennes	Computerre	Wargame	★★★★★★	F
Les conspirateurs de l'ombre	N.M.L.	Rôle	★★★★	C
Lisa	Laserware	Langage	★★★★★	F
Lode Runner	Broderbund	Action	★★★★★	E
Lordlings of Yore	Softlore	Aventure	★★★★★	F
Merlin	Wagner	Langage	★★★★★★	F
Microbe	Synergistic	Aventure	★★★★★	F
Millionaire	Blue Chip	Simul. bourse	★★★★★★	F
Minit Man	Penguin	Action	★★★★	F
Mission impossible	Adv. Inter	Aventure	★★★★	F
Moderato Computabile	Apple	Création musicale	★★★★★	C
Murder on the Zinderneuf	E.A.	Enquête	★★★★	F
Mystery House	On Line	Aventure	★★★★	F
Naja	Ediciel	Educatif	★★★★	E
Nibbler	Datasoft	Action	★★★	D
Night Mare Gallery	Synergystic	Action	★★★	E
Night Mission	Sub Logic	Flipper	★★★★★	F
North Atlantic	S.S.I.	Wargame	★★★★	F
Norway 85	S.S.I.	Wargame	★★★★★	F
Odin	Odesta	Réflexion	★★★★★★	F
Oil's Well	Sierra	Action	★★★	D
Olympic Decathlon	Microsoft	Sport	★★★★★	E
One on One	E.A.	Sport	★★★★★	E
Operation Apocalypse	Computerre	Wargame	★★★★★	F
Pacific 231	Ediciel	Simulation	★★★	D
Pinball Construction Set	E.A.	Flipper	★★★★★★	F
Pinball Paradise	Knight	Flipper	★★★★	F
Pirate's Adventure	Adv. Intern.	Aventure	★★★★	F
Point bac maths	Ediciel	Educatif	★★★★★	E
Point bac physique	Ediciel	Educatif	★★★★★	E
Pole Position	Atarisoft	Action	★★★★★	F
Police Artist	Sir. Techn.	Portrait-robot	★★★★	E
Portrait robot	Ediciel	Mimique	★★★★	D
President Elect	S.S.I.	Simul. politique	★★★★★★	F
Prisoner 2	I.F.	Aventure	★★★★	F
Profession détective	Ediciel	Enquête	★★★★	E
Pursuit of the Graf Spee	Computerre	Wargame	★★★★★	F
Rails West	S.S.I.	Simul. Entreprise	★★★★★	F
Randamn	Magnum	Action	★★★★	F
RDF 85	S.S.I.	Wargame	★★★★★	F
Reach for the Stars	S.S.G.	Stratégie	★★★★★★	F
Reforger 88	S.S.I.	Wargame	★★★★★	F
Rendez-vous	Computerre	Navette spatiale	★★★★	F
Rendez-vous with Rama	Trillium	Aventure	★★★★★	F
Reversal	Hayden	Réflexion	★★★★★★	F
Sands of Egypt	Datasoft	Aventure	★★★	F
Saturn Navigator	Sublogic	Voyage interplanét.	★★★★	F
Serpentine	Broderbund	Action	★★★	D
Shadowkeep	Trillium	Rôle	★★★★★★	F
Sky Blazer	Broderbund	Action	★★★★	D
Snake Byte	Sirius	Action	★★★	E
Southern Command	S.S.I.	Wargame	★★★★★	F
Space Station Zulu	Avalon	Stratégie	★★★★★	D
Spitfire Simulator	Mind Syst.	Simul. de vol	★★★★★	F
Star Maze	Sir. tech.	Action	★★	E
Strange Odyssey	Adv. Intern.	Aventure	★★★★	F
Strip Black Jack	Sansoft	Jeu de cartes	★★★	F
Strip Poker	Artwork	Poker	★★★★	F
Sur les traces du Deirdron	Ediciel	Aventure	★★★★	E
Sword Thrust	C.E.	Aventure	★★★★★	F
T.G.S.	Accent	Aide graphique	★★★★★★	F
Tasc	Microsoft	Compilateur	★★★★★	F
The Serpent's Star	Ultrasoft	Aventure	★★★★★	F
The Alpine Encounter	Ibiding	Aventure	★★★★★	F
The Artist	Sierra	Aide graphique	★★★★★	F
The Count	Adv. Intern.	Aventure	★★★★	F
The Coveted Morror	Penguin	Aventure	★★★★★	F
The Dark Cristal	Sierra	Aventure	★★★★★★	F
The Heist	Micro Fun	Action	★★★★	F
The Hulk	Adv. Intern.	Aventure	★★★★	F
The Lion's Share	Davka	Aventure	★★★★★	E
The Philistine Ploy	Davka	Aventure	★★★★★	E
The Road to Gettysburg	S.S.I.	Wargame	★★★★★	E
The Seven City of Gold	E.A.	Simulation	★★★★	F
The Shattered Alliance	S.S.I.	Wargame	★★★★	F
The Standing Stones	E.A.	Rôle	★★★★	F
The Visible Computer	Masters	Cours assembleur	★★★★★	F
The Warp Factor	Computerre	Wargame	★★★★★	F
The Witness	Infocom	Enquête	★★★★★	F
Three Miles Island	Musé	Simulation	★★★★★★	F
Tigers in the Snow	Computerre	Wargame	★★★★★	F
Time Zone	On Line	Aventure	★★★★★★	F
Torpedo Fire	S.S.I.	Wargame	★★★★	F
Transat	N.M.L.	Voile	★★★	C
Transsylvania	Penguin	Aventure	★★★★★	F
Ultima II	Sierra	Rôle	★★★★★	F
Under Southern Skies	Avalon	Wargame	★★★★	F
Voodoo Castle	Adv. intern.	Aventure	★★★★	F
War in Russia	S.S.I.	Wargame	★★★★★★	F
Way Out	Sirius	Labyrinthe	★★★★	E
Wizard & The Princess	On Line	Aventure	★★★★	F
Zaxxon	Datasoft	Action	★★★★★	F

LOGICIELS DISPONIBLES IMMEDIATEMENT

MICROSTORY

LUNDI 14 H 30 - 19 H 30
MARDI A SAMEDI 10 H - 13 H
14 H - 19 H 30

MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS. TÉL. : 325.51.52. MÉTRO : MAUBERT-MUTUALITÉ

SUPER SOLDES : ORIC – SPECTRUM – THOMSON
POUR TOUT ACHAT DE 5 JEUX, 1 QUICKSHOT 2 GRATUIT

COMMODORE

SUPER ZAXXON - C/D	125/175 F
WILLYNUD - C	N.C.
BLACK WITCH - C	N.C.
WIZARD'S LAIR - C	N.C.
SUMMER GAMES II - C/D	125/175 F
BEACH HEAD II - C/D	115/165 F
TOUR DE FRANCE - C	125 F
ROAD RACE - C	125 F
TALLADEGA - C	75 F
ROCKY HORROR SHOW - C/D	109/145 F
HYPERSPORTS - C	99 F
THE WAY OF EXPL FIST - C	110 F
CAULDRON - C	99 F
ENTOMBED - C	115 F
FAST LOAD - K	N.C.
RESCUE ON FRACTALUS - C	115 F
SKY FOX - C/D	115/175 F
JUMPJET - C	105 F
CONAN - D	175 F
DAMBUSTERS - C/D	115/175 F
F15 STRIKE EAGLE - C/D	175/175 F
GREMLINS - C	115 F
GROG'S REVENGE - C/D	115/175 F
IMPOSSIBLE MISSION - C/D	115/175 F
MASTER OF THE LAMPS - C	120 F
MUSIC STUDIO - C/D	125/230 F
MY CHESS II - C	125 F
NODES OF YESOD - C	115 F
ON COURT TENNIS - C	125 F
PITSTOP II - C/D	115/175 F
QUASIMODO - C	115 F
RAID OVER BUNG. BAY - C/D	115/145 F
SPY VERSUS SPY - C/D	105/145 F
SUMMER GAMES - C/D	175/225 F
THEATRE EUROPE - C	149 F
ULTIMA III - D	235 F
BARRY MC GUIGAN - C	125 F
A VIEW TO A KILL - C	135 F
KARATEKA - C	115 F
STEALTH - C	115 F
CASTLE OF D. CREEP - C	115 F
PINBALL CONSTR. SET - D	175 F
RACING DESTR. SET - D	175 F
MUSIC CONSTR. SET - D	175 F
ZORRO - C	N.C.

UTILITAIRES

TURBO 10 - C/K	280 F
TURBO 30 - C/K	380 F
TURBO 50 - C/K	580 F
CASSETTE D'ALIGNEMENT	130 F
THE CONSULTANT - D	1200 F
DATABASE - C	195 F
DATAMAT - D	350 F
TEXTOMAT - D	350 F
VIRGULE - C	250 F
PAINTPIC - C	195 F
TOOL 64 - K	N.C.
EXTRA TOOL 64 - K	N.C.
FORTH 64 - K	350 F
MASTER 64 - D	700 F
PAPER CLIP - D	1250 F
L. BASIC C 64 - D	695 F
PROFIMAT - D	350 F
BASIC 64 - D	350 F

Nombreux autres titres et utilitaires disponibles

AMSTRAD

GREMLINS - C	109 F
FIGHTER PILOT - C/D	99/189 F
A VIEW TO A KILL - C	135 F
BRIAN JACKSON SUPERSTAR - C	99 F
THE WAY OF EXPLODING FIST - C	130 F
ROCKY HORROR SHOW - C	109 F
JUMPJET - C/D	99/189 F
HARD HAT MACK - C	99 F
RED ARROWS - C	99 F
STARION - C	115 F
BEACH HEAD - C/D	115/175 F
KNIGHT LORE - C	115 F
ALIEN 8 - C	115 F
COMBAT LYNX - C	99 F
GHOSTBUSTERS - C	110 F
DALEY THOMPSON	
DECATHLON - C	99 F
RALLY II - C	195 F
MEURTRE A GRANDE VITESSE - C	180 F
MYSTERE DE KIKEKANKOI - C	175 F
MACADAM BUMPER - C	180 F
BATTLE FOR MIDWAY - C	149 F
SORCERY - C/D	99 F/N.C.
EMPIRE - C	230 F
BRIAN BLOODAXE - C	115 F
ARCHON - C	115 F
RAID OVER MOSCOW - C	N.C.
FRANCK BRUNO'S BOXING - C	99 F
3 D STUNT RIDER - C	105 F
WIZARD'S LAIR - C	110 F
SLAP SHOT - C	N.C.
FROGGY - C	N.C.

ATARI

ULTIMA III - D	225 F
STRIP POKER - C/D	155/175 F
MINER 2049 - K	145 F
KISSIN' KOUSSINS - C	75 F
GHOSTCHASER - C/D	115/175 F
BOUNTY BOB STR. BACK - C	115 F
CHOP SUEY - C/D	115/175 F
BEACH HEAD - D	175 F
BRUCE LEE - C/D	175/175 F
CONAN - D	175 F
ROAD RACE - D	N.C.
BLUE MAX 2001 - D	N.C.
LUCIFER REALM - D	N.C.
DROPZONE - C/D	115/175 F
ENCOUNTER - C/D	130/159 F
FORT APOCALYPSE - C	115 F
F15 STRIKE EAGLE - C/D	175/175 F
PAC-MAN - C	115 F
POLE POSITION - C/D	119/175 F
QUASIMODO - C	119 F
SOLO FLIGHT - C/D	175/175 F
WARLOCK - C	180 F
ZAXXON - C	165 F
GHOSTBUSTERS - D	175 F
BLUE MAX 2001 - D	490 F
LE PROMOTEUR - D	200 F
FREE - D	230 F
CAMELEON - D	200 F
L'ENIGME DU TRIANGLE - D	220 F
ETC	

CRÉDIT IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN A PARTIR DE 1500 F
FACILITÉS DE PAIEMENT – DÉPÔT-VENTE – ÉCHANGES – OCCASION – REPRISE SOFT ET MATÉRIEL

BON DE COMMANDE :

à retourner à MICROSTORY : 14, rue de Poissy, 75005 PARIS - TÉL. : 325.51.52 Métro : MAUBERT MUTUALITÉ

NOM : ______

Prénom : ______

Adresse : ______

Tél. : ______

Code postal : ______

Ville : ______

Type de matériel : ______

Je désire recevoir le catalogue des prix ☐
(joindre 3 timbres à 2,20 F).

Je désire recevoir :

ARTICLE (préciser disk ou cassette)	PRIX
TOTAL de la commande FRAIS DE PORT soft Montant TOTAL	+ 20 F
C.R. + FRAIS DE PORT	

Signature : Date :

* libellez vos règlements à l'ordre de MICROSTORY

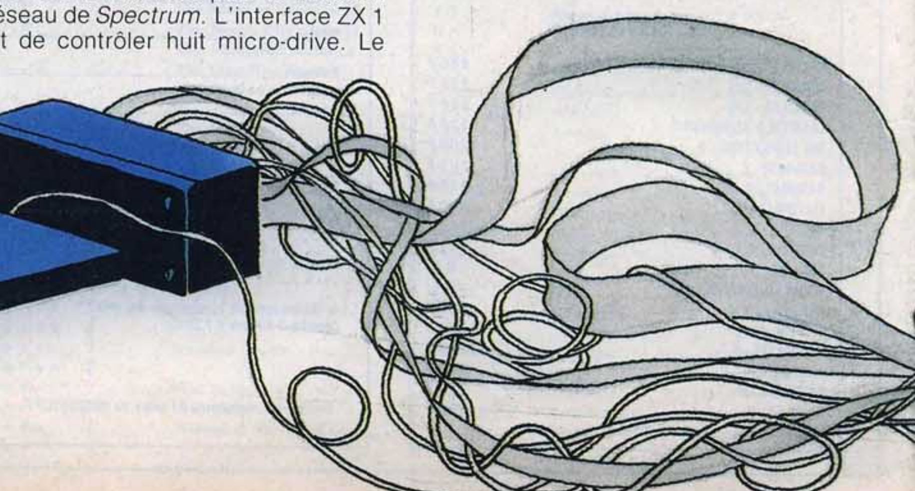
TILT - 10-85

Extensions nerveuses

Plein feu sur le boulevard des périphériques.
Pratiques, drôles, utiles, les extensions savent se rendre indispensables.
Du micro-drive au synthétiseur vocal, de l'incrustation d'image au joystick sans fil, voici quelques idées à faire tourner la tête au plus placide des micros.

Quick data drive : mot à mot « lecteur rapide de données » se présente comme un paliatif au lecteur de disquettes. Nettement moins cher, aussi rapide, il ne manque pas d'atout. Il souffre cependant d'une fiabilité inférieure à celle du disque, en raison de son mécanisme, une fine bande magnétique, plus étroite que pour une cassette audio, qui défile à grande vitesse dans une boucle sans fin. Sinclair, grand vulgarisateur du micro-drive, n'est pas parvenu à imposer son *QL*, dont l'une des particularités était justement de posséder un micro-drive intégré. Depuis, ce procédé a mené sa carrière avec bonhomie, sans grand éclat. Le voici donc aujourd'hui pour *Vic 20* et *Commodore 64*.
Le *Quick data drive* se présente extérieurement comme une boîte d'un gris proche de celui du *C 64*, d'une taille voisine de celle du lecteur de disquettes. Il se branche d'ailleurs sur la prise de celui-ci, ce qui évite de recourir à une alimentation extérieure, cette prise étant alimentée. La cartouche s'enfile sans difficulté par une trappe. Selon la longueur de la bande, les cartouches possèdent une capacité de stockage de 15 K à 120 K, la durée de chargement s'étalant de 8 à 43 secondes, excellent score, particulièrement face au lecteur de disquettes Commodore, célèbre pour sa lenteur. Petit inconvénient du *Quick data drive :* il possède son propre système opérateur, le *Quick operatign system,* que l'on doit charger avant chaque utilisation du micro-drive. Ensuite, l'utilisation est très simple, avec des commandes classiques, « load », « open », « print », « save », etc.
Pour un prix abordable, le *Quick data drive* offre une capacité de stockage confortable, un chargement rapide, une fiabilité correcte. Il comblera tous ceux pour qui la programmation est l'activité principale. Mais il ne remplacera jamais le lecteur de disquettes, car il n'existe pas de logiciels portés par des micro-drives, et il est peu vraisemblable d'en voir apparaître sur *Commodore.* Aux Etats-Unis, la quasi-totalité des unités centrales sont équipées de lecteurs de disquettes, et les logiciels, utilitaires ou de loisirs, utilisent exclusivement la disquette comme support (Distribué par Lansay et Eureka).
Thomson n'est pas non plus resté insensible au charme du « QDD ». Il en propose pour *MO5* et *TO7/70,* en deux versions différentes. Pour le *TO7,* il s'agit simplement d'un lecteur, alors que pour le *MO5*, le « boîtier d'extension » est un ensemble complet comprenant non seulement le lecteur, mais également trois ports de sortie et deux prises pour manettes de jeu. Ce boîtier, d'une taille presque équivalente à celui de l'unité centrale, vient s'enficher au dos de celle-ci pour former un ensemble cohérent, sans fil.

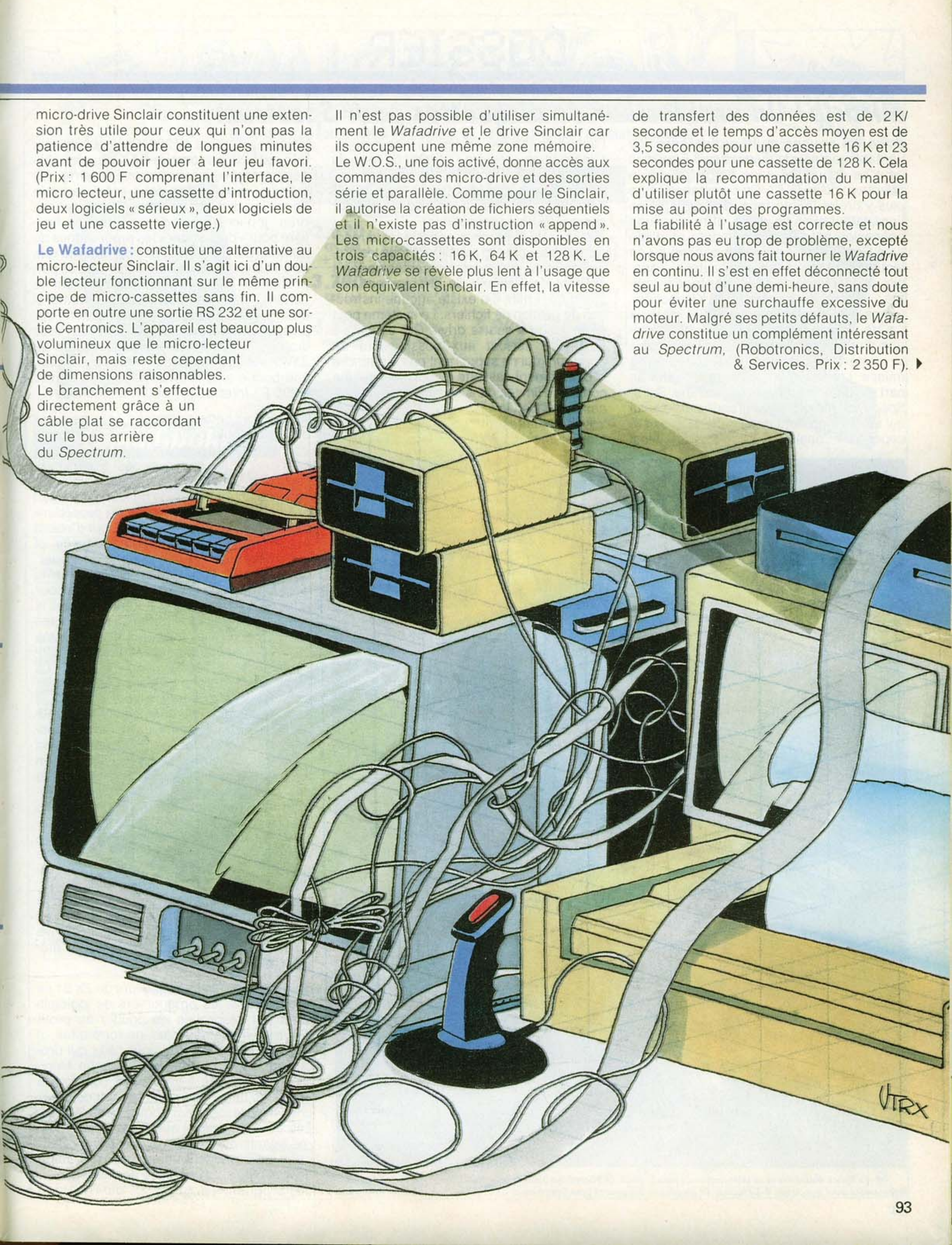
Les micro-drive Sinclair : constituent un complément très intéressant aux ordinateurs *Spectrum.* L'utilisation du micro-drive nécessite l'installation préalable de l'interface *ZX 1,* qui comprend en outre une sortie série et une interface pour la création d'un réseau de *Spectrum.* L'interface ZX 1 permet de contrôler huit micro-drive. Le D.O.S. est incorporé à la ROM du *Spectrum* mais ne se dévoile que lorsque cette interface est branchée. Il donne accès à quatorze instructions supplémentaires, tant pour la gestion des micro-drives que pour celle du réseau. Les instructions sont assez complètes mais n'autorisent que la création de fichiers séquentiels. De plus il n'est pas possible de compléter directement un fichier existant. Il faut donc charger l'ancien fichier en mémoire, le compléter puis le sauvegarder. Cette procédure est un peu lourde et limite la taille des fichiers à celle de la mémoire. Les cassettes utilisées sont de très petites dimensions (inférieures à celles d'une petite boîte d'allumettes). Chaque cassette a une capacité de 85 K au minimum et peut aller jusqu'à plus de 100 K. Le temps d'accès moyen est de 3,5 secondes et le temps de chargement atteint 16 K par seconde. Ces performances sont tout à fait honorables et peuvent même se comparer avantageusement avec certains lecteurs de disquettes. La fiabilité du système a été mise en doute. En fait, il semble que cela dépende de chaque cartouche. En effet, certaines d'entre elles présentent une usure prématurée pouvant aller jusqu'à la perte complète des informations, tandis que d'autres ont supporté avec succès un grand nombre de cycle écriture-lecture-effacement. Malgré ces quelques défauts, les



micro-drive Sinclair constituent une extension très utile pour ceux qui n'ont pas la patience d'attendre de longues minutes avant de pouvoir jouer à leur jeu favori. (Prix : 1 600 F comprenant l'interface, le micro lecteur, une cassette d'introduction, deux logiciels « sérieux », deux logiciels de jeu et une cassette vierge.)

Le Wafadrive : constitue une alternative au micro-lecteur Sinclair. Il s'agit ici d'un double lecteur fonctionnant sur le même principe de micro-cassettes sans fin. Il comporte en outre une sortie RS 232 et une sortie Centronics. L'appareil est beaucoup plus volumineux que le micro-lecteur Sinclair, mais reste cependant de dimensions raisonnables. Le branchement s'effectue directement grâce à un câble plat se raccordant sur le bus arrière du *Spectrum*.

Il n'est pas possible d'utiliser simultanément le *Wafadrive* et le drive Sinclair car ils occupent une même zone mémoire.
Le W.O.S., une fois activé, donne accès aux commandes des micro-drive et des sorties série et parallèle. Comme pour le Sinclair, il autorise la création de fichiers séquentiels et il n'existe pas d'instruction « append ». Les micro-cassettes sont disponibles en trois capacités : 16 K, 64 K et 128 K. Le *Wafadrive* se révèle plus lent à l'usage que son équivalent Sinclair. En effet, la vitesse de transfert des données est de 2 K/seconde et le temps d'accès moyen est de 3,5 secondes pour une cassette 16 K et 23 secondes pour une cassette de 128 K. Cela explique la recommandation du manuel d'utiliser plutôt une cassette 16 K pour la mise au point des programmes.
La fiabilité à l'usage est correcte et nous n'avons pas eu trop de problème, excepté lorsque nous avons fait tourner le *Wafadrive* en continu. Il s'est en effet déconnecté tout seul au bout d'une demi-heure, sans doute pour éviter une surchauffe excessive du moteur. Malgré ses petits défauts, le *Wafadrive* constitue un complément intéressant au *Spectrum*, (Robotronics, Distribution & Services. Prix : 2 350 F). ▶



Miracle ! Un vrai lecteur de disquettes pour Spectrum

Drive 3,5 pouces multi-ordinateurs : ce véritable lecteur de disquettes 3,5 pouces peut se connecter sans problème sur le *Spectrum* ou le *ZX 81*. On commençait à ne plus y croire. L'interface, différente selon l'ordinateur que l'on utilise, offre aussi une connexion pour une imprimante parallèle type Centronics. Les performances de ce lecteur sont tout à fait à la hauteur : capacité de stockage de 486 K par face formatée ; vitesse de transfert : 16 K/seconde ; temps de déplacement d'une piste à l'autre : 6 m/s, temps de lecture ou d'écriture d'une piste : 200 m/s. Voilà qui renvoie la plupart des drives 5 1/4 pouces au musée. Le système d'exploitation pour sa part est différent suivant la machine. Sur le *Spectrum*, il reprend en grande partie celui qui est déjà présent dans la ROM. Il existe cependant quelques différences. Ainsi l'accès se fait par « if usr 15 000 then... ». L'instruction « restore » permet de faire du rangement en regroupant tous les secteurs libres. Cela a son importance car il n'est possible de stocker un programme que sur des secteurs consécutifs.
Il existe une instruction permettant la recopie sur disquette de quasiment tous les programmes du commerce, exceptés certains utilisant un système de chargement non standard. Enfin, il n'existe aucune instruction de gestion de fichiers. Le système peut gérer jusqu'à quatre drive. Cet ensemble s'adresse surtout aux possesseurs de *Spectrum* qui ne supportent pas d'attendre le chargement cassette ou qui n'ont qu'une confiance limitée dans la fiabilité des micro-cassettes Sinclair.
Voyons maintenant l'utilisation sur *ZX 81*. Le système d'exploitation se loge entre les adresses 8 192 et 12 288. Ceux qui utilisent une extension mémoire 64 K devront obligatoirement inhiber cette zone. Il permet les mêmes choses que celui prévu pour le *Spectrum*, à quelques petites modifications près : il n'existe pas d'instruction particulière pour « déplomber » les programmes du commerce. De même, pas de « Merge », ni de « Verify ». Enfin, le catalogue est très particulier car il affiche le nom du programme contenu dans chaque secteur, même si c'est le même programme qui s'étend sur plusieurs secteurs. Malgré ces quelques lacunes, il apportera aux possesseurs de *ZX 81* confort, rapidité et fiabilité. Au total, une bonne extension. (V.T.R. Prix : Drive : 3 290 F ; Interfaces : 590 F chacune).



1-Le Quick data drive et sa micro-cassette pour C 64. 2-Le Microdrive Sinclair pour Spectrum. 3-Le Wafadrive Robotronics pour Spectrum. 4-Le lecteur de disquettes 3,5 pouces pour Spectrum et ZX81. 5-Le Mon « S » pour Spectrum.

Mon « S » : cette cartouche est une autre extension utile pour le *Spectrum*. Elle se connecte directement sur le bus arrière de l'appareil. Elle donne accès à plusieurs fonctions. Tout d'abord, elle permet la sauvegarde en mode rapide de la majorité des programmes du commerce. La procédure est simple. Il suffit de charger tout d'abord le programme de manière habituelle et éventuellement de commencer à y jouer. Lorsque vous le désirerez, appuyez sur le bouton rouge de la cartouche. Cela a pour effet de sauvegarder automatiquement le programme en mode rapide (deux minutes environ au lieu de cinq pour un programme 48 K). Le rechargement s'effectue en faisant un « Poke 5 000,0 : load », « Code ». Le jeu reprend alors là où vous l'avez laissé. Le système marche bien pour peu que la bande soit de bonne qualité et le magnétophone assez puissant. Quatre autres fonctions sont disponibles : renumérotation automatique, conversion d'un nombre en décimal, binaire ou hexadécimal, lecture des bandes amorces des cassettes programmes renseignant sur la longueur du programme et le numéro de la ligne « autorun » ou si le programme est en langage machine, sur sa longueur et son adresse de départ. Cette cartouche permet en outre dans certains cas de servir de « reset », sans perdre le contenu de la mémoire. Une bonne extension utile pour ceux qui n'ont pas les moyens de se payer un micro-drive ou qui veulent améliorer un programme protégé. (A.G.B.-I.S. Prix : 350 F).

Monitor : que les possesseurs de *ZX 81* se rassurent. Si les producteurs de logiciels semblent désormais les bouder au profit d'autres machines plus performantes, il n'en est pas de même pour ceux qui produisent du *hard*. Ainsi la cartouche *Monitor* donne accès à un certain nombre de fonctions utiles. Elle vous permet de créer une RAM de longueur voulue sans fatigue. Elle autorise aussi l'affichage en caractères géants ou l'inversion de l'écran. Pour ceux qui possèdent une mémoire RAM de 32 K et plus, il est possible de sauvegarder des programmes au-dessus de « ramtop » ▶

MATÉRIELS DISPONIBLES IMMÉDIATEMENT

MICROSTORY

LUNDI 14 H 30 - 19 H 30
MARDI A SAMEDI 10 H - 13 H
14 H - 19 H 30

MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS. TÉL. : 325.51.52. MÉTRO : MAUBERT-MUTUALITÉ



AMSTRAD

MONOCHROME		COULEUR	
2.690 F CPC 464 + 12 jeux	A CRÉDIT comptant 551 F 12 mens. 210 F	**3.990 F** CPC 464 + 12 jeux	A CRÉDIT comptant 913 F 12 mens. 300 F
3.790 F CPC 664	A CRÉDIT comptant 713 F 12 mens. 300 F	**5.290 F** CPC 664	A CRÉDIT comptant 650 F 12 mens. 450 F
4.490 F CPC 6128	A CRÉDIT comptant 392 F 12 mens. 350 F	**5.990 F** CPC 6128	A CRÉDIT comptant 815 F 12 mens. 500 F

Imprimante SMITH-CORONA	1.950 F
Lect. disk + contrôleur	1.990 F
Adaptateur péritel	390 F
Crayon optique	360 F
Adaptateur 2 joysticks	220 F
Synthétiseur vocal	N.C.

AMSTRAD 464



COMMODORE

2.650 F C 64 Péritel + lect. de cass. + 1 joystick + 1 jeu	**5.250 F** C 64 Pal + monit. coul. 36 cm lect. de cass. autoform. basic	**3.950 F** C 64 + lecteur disk + 1 jeu
A CRÉDIT comptant 501 F 12 mens. 210 F	A CRÉDIT comptant 610 F 12 mens. 450 F	A CRÉDIT comptant 863 F 12 mens. 300 F

C 64 PAL	2.190 F
LECTEUR DISK 1541	2.250 F
IMPRIMANTE MPS 803	2.390 F
IMPRIMANTE ALPHACOM. 40 col., papier ordinaire	790 F
MONITEUR COULEUR MULTI-STANDARD 36 cm	2.590 F
CAPOTS DE PROTECTION	90 F
MODEM OSCAR AGRÉE PTT compatible MINITEL	1.990 F

VENEZ VOIR LE NOUVEAU COMMODORE 128

ATARI 800 XL 64 K	1.000 F
LECTEUR DISK 1050	1.990 F
IMPRIMANTE 1029 matric. + graphique	2.100 F
TABLETTE GRAPHIQUE	650 F
IMPRIMANTE GRAPHIQUE 4 couleurs, 40 col.	890 F
INTERFACE PARALLÈLE	850 F

ATARI 520 ST

520 ST COMPLET 9.950 F
A PARTIR DE 450 F/MOIS

BOÎTES RANGEMENT 125 DISK	199 F
DISQUETTES HAUT DE GAMME 5 1/4 SF, DD,	149 F
5 1/4 SF, DD, 10	99 F
DISK 3 1/2 SF, DD	350 F
PINCE A DISK	89 F
NOMBREUX JOYSTICKS AMÉRICAINS	à partir de 99 F

ATARI

2.450 F 130 XE + lect. de cass. + 1 jeu	**3.800 F** 130 XE + lect. disk	**2.800 F** 800 XL + lect. disk
A CRÉDIT comptant 604 F 12 mens. 180 F	A CRÉDIT comptant 931 F 12 mens. 280 F	A CRÉDIT comptant 557 F 12 mens. 220 F

ATARI 130 XE

CRÉDIT IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F

BON DE COMMANDE : à retourner à MICROSTORY : 14, rue de Poissy, 75005 PARIS - TÉL. : 325.51.52 - Métro : MAUBERT MUTUALITÉ

NOM : ____
Prénom : ____
Adresse : ____
Tél. : ____
Code postal : ____
Ville : ____
Type de matériel : ____

Je désire recevoir le catalogue des prix ☐ (joindre 3 timbres à 2,20 F).

DEMANDE DE CRÉDIT

Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit.
Matériel : ____
Montant de la commande : ____
Nombre de mensualités (de 4 à 24) : ____
Je joins à ma demande le versement comptant : ☐ chèque ☐ CCP ☐ mandat-lettre
Signature : Date :

* libellez vos règlements à l'ordre de MICROSTORY

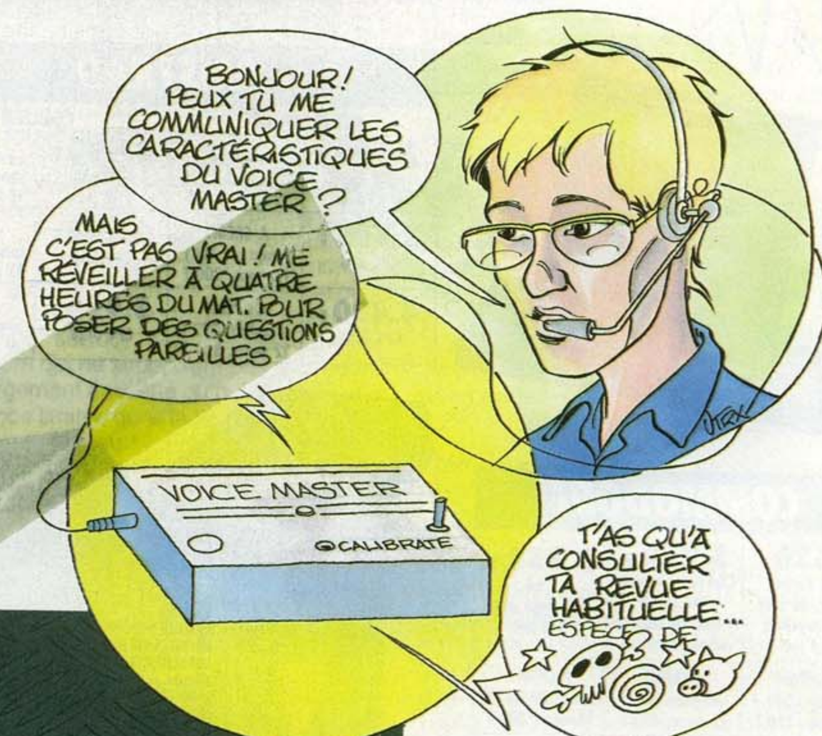
Je désire recevoir :

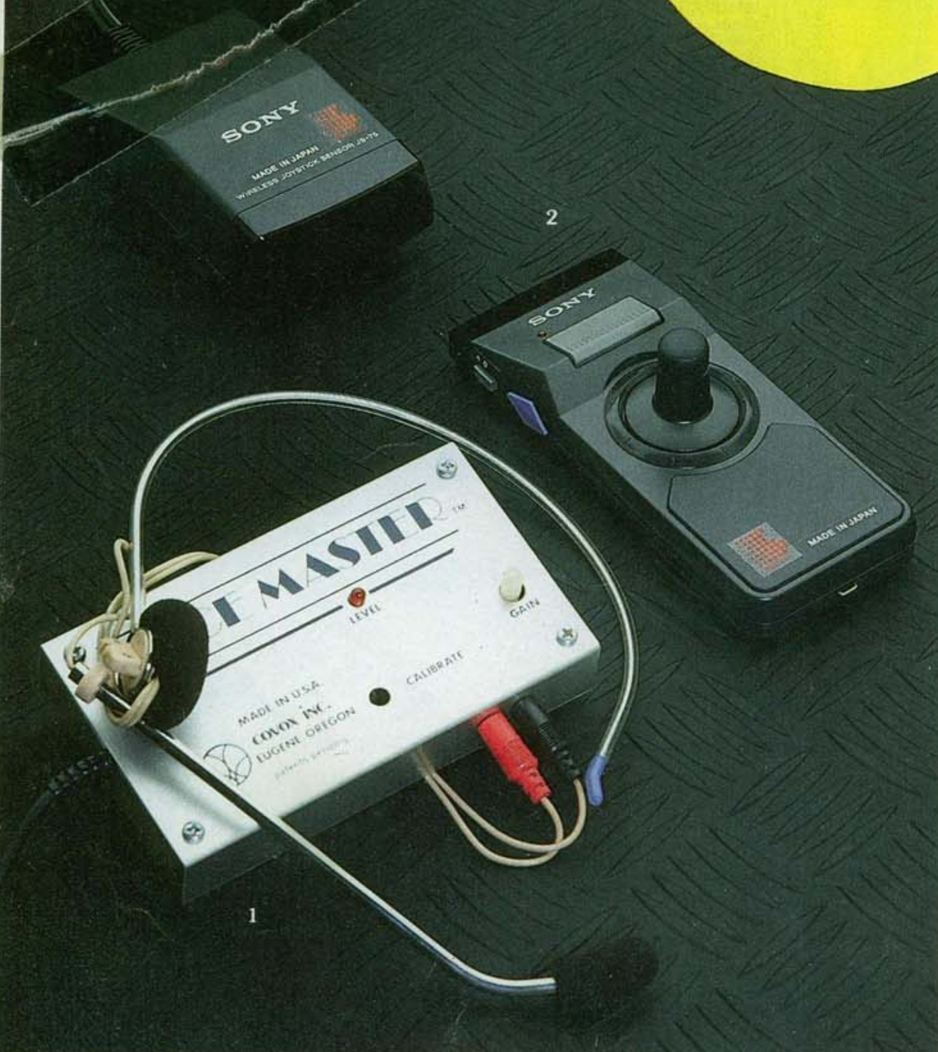
ARTICLE	PRIX
TOTAL de la commande FRAIS DE PORT Matériel nous consulter	+
C.R. + FRAIS DE PORT	

Merveille ! Les phonèmes sont en français

et de les rappeler plus tard. Elle permet en outre la sauvegarde et le rechargement d'écran, le tracé direct de rectangle, la conversion en mode décimal, binaire ou hexadécimal, la visualisation et la modification d'une double adresse, le déplacement des blocs en mémoire et le changement de « ramtop » sans être obligé de faire un « new ». Mais la fonction la plus intéressante est sans doute la sauvegarde rapide de programmes protégés ou non. Cette sauvegarde s'effectue à une vitesse dix fois supérieure à la vitesse de base, et permet même d'y inclure le langage machine situé audessus de « ramtop » et de vérifier le tout ! Le système est très fiable avec un magnétophone de qualité correcte. Une très bonne extension pour cette machine, à un prix raisonnable. (A.G.B.-I.S. Prix : 249 F).

Porte-parole : peut-être avez-vous rêvé d'entendre votre cher ordinateur déclamer des vers d'un ton inspiré ? Donner la parole à votre machine est désormais possible





1 - Le Voice master pour C 64. 2 - La manette de jeu à infra-rouge Sony.

grâce à une simple carte et, merveille, les phonèmes sont en français ! Cette carte s'installe dans le slot 4 d'un *Apple II +* ou *IIe*. Il suffit ensuite de la raccorder à un haut-parleur. De préférence, choisissez un haut-parleur externe, de meilleure qualité que celui qui équipe votre *Apple*. Vous n'avez plus maintenant qu'à charger le logiciel fourni. Sélectionnez au début l'édition en français. Il ne vous reste plus qu'à taper votre phrase en langage courant pour l'entendre à peu près bien rendue quelques instants après. Bien sûr, comme l'explique le manuel, le programme se laissera piéger par certaines phrases. Ainsi « les poules du couvent couvent » ou « nous portions nos portions » sont insolubles pour lui sans aide extérieure. Par bonheur, il suffit de quelques fautes d'orthographe pour que tout rentre dans l'ordre. Vous disposez de quelques caractères supplémentaires pour marquer les accents, la cédille ou l'intonation. Vous pourrez composer de véritable discours sans fatigue en « concaténant » (réunir) plusieurs phrases. Essayons maintenant l'édition en phonétique. Elle est plus complexe à utiliser mais permet davantage de liberté dans la prononciation.

Nous avons réservé le meilleur pour la fin. Tournez votre disquette et chargez la face 2. Vous pouvez maintenant visualiser les caractéristiques d'un message (amplitude, fréquence et largeur des formants, fréquence fondamentale) et les modifier finement. C'est certes beaucoup plus complexe mais avec de l'habitude, vous devriez même parvenir à donner à votre ordinateur l'accent du Titi parisien. Musique et bruitages peuvent aussi être obtenus de cette façon mais l'exercice en est périlleux. Un ▶

SPECIALISTE CONSOLES DE JEUX
MATTEL INTELLEVISION
CBS COLECOVISION
ATARI VCS
ACHATS REPRISES ECHANGES

MATTEL INTELLEVISION

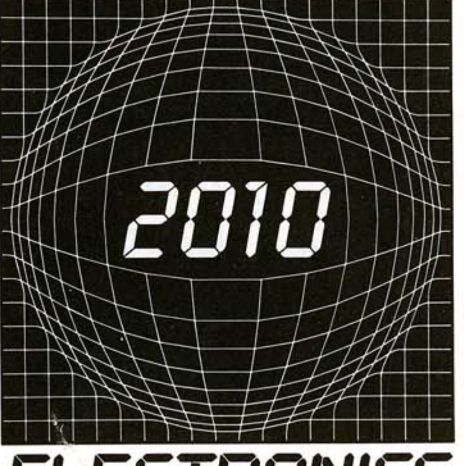
1A CONSOLE MATTEL (PRÉCISER AVEC OU SANS PÉRITEL)	450 F
1 BASE BALL	149 F
1 SOCCER (FOOT)	149 F
3 FOOTBALL AMERICAIN	149 F
4 BOWLING	149 F
5 GOLF	149 F
6 TENNIS	149 F
7 HOCKEY	149 F
8 SKI	149 F
9 BOXE	149 F
10 BASKET	149 F
11 MAZE A TRON	129 F
12 TRON DEADLY DISC	129 F
13 BURGER TIME	149 F
14 LOCK N CHASE	149 F
15 FROG BOG	129 F
16 NIGHT STALKER	149 F
17 ASTROMASH	149 F
18 SNAFU	149 F
27 HORSE RACING	149 F
28 SHARK SHARK	149 F
29 SPACE ARMADA	149 F
30 REVERSI (OTHELLO)	149 F
31 CHECKERS (DAMES)	149 F
32 CHESS (ECHECS)	149 F
33 UTOPIA	149 F
34 MISSION X	149 F
35 ROULETTE	149 F
37 SUB HUNT	149 F
38 SPACE BATTLE	149 F
39 ARMOR BATTLE	149 F
40 SWORD & SERPENTS	119 F
41 WHITE WATER	119 F
42 DRACULA	119 F
43 ICE TREK	119 F
19 DRAGON FIRE	119 F
20 FROGGER	99 F
21 LADY BUG	99 F
22 DONKEY KONG	99 F
23 DONKEY KONG JR	99 F
24 VENTURE	99 F
25 MOUSE TRAP	99 F
26 CARNIVAL	99 F

IMPORTS

44 PINBALL (FLIPPER)	349 F
45 PITFALL	349 F
46 WHORM WOMPER	349 F
47 HAPPY TRAILS	349 F
48 STAMPEDE	349 F
49 TURBO	149 F


SUPER PROMO
1 CONSOLE GRATUITE
POUR L'ACHAT DE 10 K7

Magasin ouvert du lundi au samedi sans interruption de 9h30 à 19h30.
Métro : St Placide ou Sèvres Babylone



ELECTRONICS

71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris tél. 549.14.50



ATARI VCS 2600

124 OINK	99 F
125 GORF	99 F
126 BARNSTORMING	99 F
127 KEYSTONE KAPERS	99 F
128 SPIDER FIGHTER	99 F
129 ZAXXON	99 F
130 BLUE PRINT	99 F
131 VENTURE	99 F
132 SCHTROUMPF	99 F
133 SOLAR FOX	99 F
134 MR DO	99 F
135 WIZARD OF WAR	99 F
136 SEA QUEST	99 F
137 CARNIVAL	99 F
138 PLAQUE ATTACK	99 F
140 FREE WAY	99 F
141 FROSBITE	99 F
153 FROGGER	99 F
156 Q BERT	99 F
144 LASER GATES	149 F
150 CENTIPEDE	149 F
142 RIVER RAID	199 F
143 BEAM RIDER	199 F
145 PITFALL	199 F
146 SPACE SHUTTLE	199 F
147 DECATHLON	199 F
148 HERO	199 F
149 TENNIS	199 F



CBS COLECO



SUPER PROMO
55 ROLLER CONTROLLER + 3 K7 (SLITHER-VICTORY-OMEGA RACE) 399 F

57 TELLY TURTLE	99 F
58 POPEYE	99 F
59 FROGGER	99 F
60 Q BERT	99 F
62 POKER + BLACK JACK	99 F
56 VICTORY (POUR ROLLER)	99 F
63 OMEGA RACE (POUR ROLLER	99 F
61 GORF	149 F
66 SUBROC	149 F
67 VENTURE	149 F
68 LOOPING	149 F
69 SPACE PANIC	149 F
70 COSMIC ADVENGER	149 F
71 LADY BUG	149 F
72 MR DO	149 F
73 SCHTROUMPF	149 F
74 ROLLOVERTURE	149 F
75 PEPPER II	149 F
76 MOUSE TRAP	149 F
77 FRENZY	149 F
78 NOVA BLAST	199 F
79 SUPER COBRA	199 F
80 RIVER RAID	199 F
81 PITFALL	199 F
82 PITFALL II	199 F
83 BEAM RIDER	199 F
84 ZENJI	199 F
85 MOUNTAIN KING	199 F
86 MINER 2049	199 F
87 JAMES BOND	199 F
88 GUST BUSTER	199 F
89 PATOUFS	349 F
90 GATEWAY TO APSHAI	349 F
91 JUMPMAN JUNIOR	349 F
92 BUMP N'JUMP	349 F
93 ROCK N'ROPE	349 F
94 TARZAN	349 F
95 ANTARTIC ADVENTURE	349 F
96 DUKE OF HAZZARD (POUR TURBO)	349 F
97 DESTRUCTOR (POUR TURBO)	349 F
98 FRONT LINE (POUR SUPER CONTROLLER)	349 F
99 ROCKY (POUR SUPER CONTROLLER)	349 F
100 FOOTBALL (POUR SUPER CONTROLLER)	349 F
101 WAR GAMES	349 F
102 QUEST FOR QUINTANA	349 F

IMPORTS

103 ONE ON ONE	349 F
104 CHOPLIFTER	349 F
105 2010	349 F
106 TAPER	349 F
107 SPY HUNTER	349 F
108 WING WAR	349 F

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à:

2010 ELECTRONICS · 71, RUE DU CHERCHE-MIDI · 75006 PARIS

Crédit CREG

T25

Indiquez le n° de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondant:

N° .... F	N° .... F
N° .... F	N° .... F
N° .... F	N° .... F
N° .... F	Frais de port........ 20 F
N° .... F	(machine + 50 F)
N° .... F	TOTAL .... F

NOM ....

PRENOM ....

ADRESSE ....

....

CODE POSTAL ....

VILLE ....

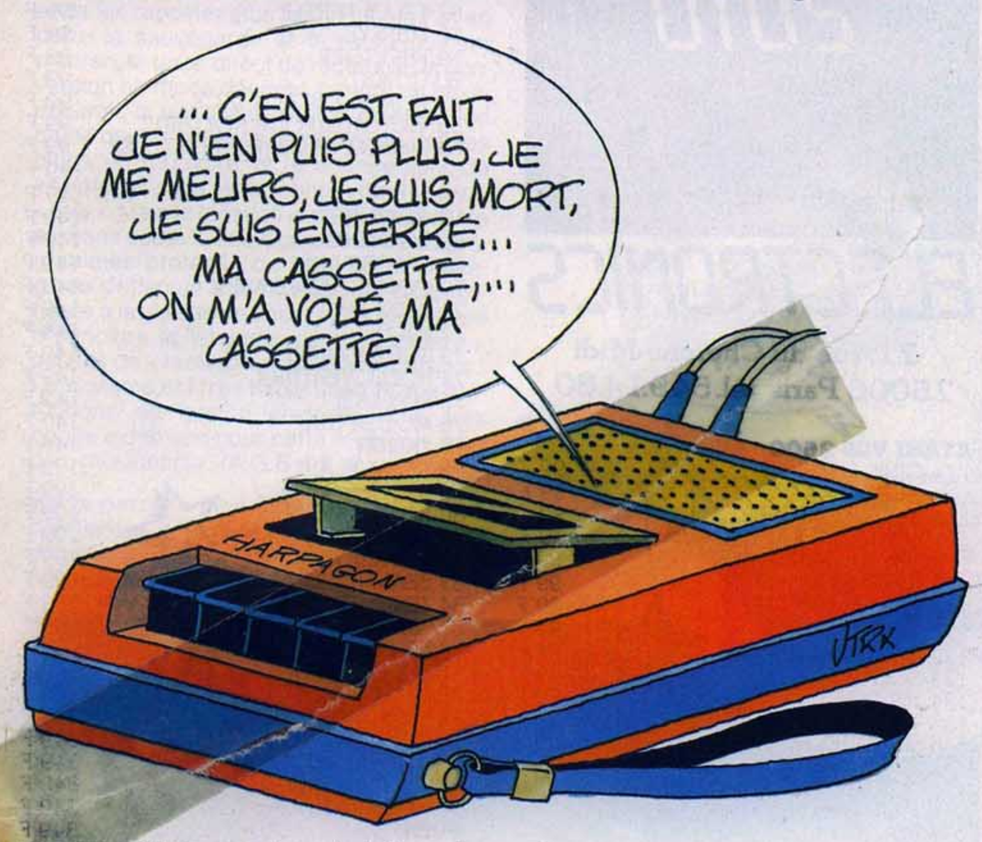
TYPE DE CONSOLE ....

Ci-joint mon règlement par chèque ☐ ou mandat ☐ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS.

Boderma

DOSSIER

Et enfin... goûter à ce confort idyllique...



bon synthétiseur vocal parlant français (cocorico) et demeurant très simple d'emploi. (Ediciel. Prix : 1 900 F).

Voice master : le *Commodore 64* est l'un des plus performants sur le chapitre sonore. Ses trois voix, ses nombreuses d'octaves, la possibilité de travailler chaque son ont provoqué le développement de nombreux logiciels d'aide à la création musicale. Il ne manquait plus que la parole à cet ordinateur vedette, le mal est réparé avec *Voice master*, un matériel couplé à un logiciel.
La grande originalité de ce synthétiseur vocal, est qu'il répète derrière vous. Point n'est besoin d'élaborer des programmes difficiles et ennuyeux. Tel un perroquet docile, le *64* répète inlassablement, à la demande. Un vrai jeu d'enfant, rendu très agréable par le casque de contrôle muni d'un microphone. Les mains restent libres pour pianoter sur le clavier. Le résultat est fascinant, car très facile à obtenir, et l'ordinateur parle très distinctement. Il est possible d'entrer en mémoire une série de mots, et de les restituer tel quel ou avec des effets spéciaux : échos, modification de la vitesse, etc. Le tout se sauvegarde facilement sur cassette ou disquette. L'ordinateur quant à lui garde en mémoire jusqu'à soixante-quatre mots ou phrases d'une durée maximale de huit secondes, qui sont numérotés, et donc faciles à appeler. Evidemment ces possibilités trouveront leur véritable dimension au sein d'un programme. Le succès est garanti, d'autant qu'avec un peu d'imagination, on reconnaît la voix de la personne ayant enregistré, ce qui donne une certaine « chaleur » qui est très rare sur les voix de synthèse.
Mais *Voice master* ne s'arrête pas là, il offre également un système de reconnaissance vocale. A un mot, il sera alors possible d'affecter un ordre. Par exemple au mot « jaune », la transformation de l'écran en jaune, ou à « feu » le déclenchement d'un tir dans un jeu d'action. Magique ! L'ordinateur accepte ainsi jusqu'à trente-deux mots, ce qui offre un avant-goût de ce que proposeront les machines futures, connectées à des robots ménagers par exemple, ou adaptées à des jeux d'aventure. Il n'y aura alors plus qu'à refléchir tout haut...
Le logiciel est accompagné d'un manuel complet, indiquant les routines utiles, et donnant toutes les indications voulues. Et tant pour la synthèse vocale que pour la reconnaissance de voix, des programmes de démonstration permettent une découverte rapide de *Voice master*. Ce manuel est malheureusement en anglais, ce qui pourra amener certains à souffrir un peu et à perdre du temps. (Prix : 995 F. Importé et distribué par Run Informatique).

Joystick infra-rouge : qu'il est doux de se caler au fond de son fauteuil favori, une jambe négligemment posée sur l'un des bras de celui-ci, suffisamment loin du téléviseur pour ne pas se fatiguer les yeux. Hélas, la faible longueur des cables péritel et de joysticks interdit le plus souvent de goûter à ce confort idyllique. Pour connaître le nirvâna de l'artiste du joystick, une seule solution, la manette de jeu à infrarouge. Libérée de toute entrave, elle offre un confort et une efficacité sans égal.
Le joystick Sony, vendu en complément du *M.S.X. Hit Bit*, s'adapte sans difficulté sur tous les ordinateurs possédant des prises à la norme Atari. Il tient bien en main, et son petit manche à balai s'avère précis à l'usage. Le caoutchouc anti-dérapant le recouvrant limite au maximum les erreurs de manipulation. Un accessoire beaucoup moins gadget qu'il n'y paraît. (Prix : n.c.).

Magic mouse : la mode des souris envahit les micros. Lorsque la première petite boîte magique était apparue sur le marché, plus d'un avait crié *« miracle »*, et seuls quelques sceptiques rétrogrades dénonçaient le côté gadget de ce périphérique révolutionnaire. Et si le *Macintosh* n'a connu qu'un succès mitigé, particulièrement aux Etats-Unis, cela n'a pas empêché IBM d'adopter un système similaire, utilisant un rayon optique sur une tablette. Aujourd'hui, l'*Apple II* possède également une extension souris, et l'*Atari 520 ST*, est livré d'origine avec cet accessoire, qui est appelé à engendrer une génération de logiciels propres. Mais que les possesseurs du bon vieux *Commodore* ne désespèrent pas. Eux aussi peuvent désormais jouer les gros matous.
Magic mouse, « la souris magique », est grise, bien entendu, avec trois boutons rouge, bleu, jaune sur le devant, qui tombent bien sous les doigts. Au premier abord, le boîtier parait assez important, mais à l'usage, cette taille n'est pas un handicap. La connexion s'effectue simplement sur le port joystick numéro deux et le logiciel d'accompagnement est disponible sur cassette ou disquette, avec quatre programmes *Hi-Res graphics, Sprite designer, Icon designer* et *Mouse controller*.
Première application proposée, un programme graphique, qui offre des possibilités similaires à celles proposées par une tablette graphique. La mise en œuvre est très simple. Sur les bords de l'écran sont disposées les seize couleurs pour le fond et le dessin, les neufs pinceaux, et la grille principale propose la série des choix à la disposition du dessinateur : trait suivant les mouvements de la souris, ligne, remplissage de couleur, textes (deux formats de caractères), boîte pleine, cadre, cercle, rayons, effet aéro, gomme, dessin fin, pixel par pixel. Grâce aux boutons de la souris, le passage de l'écran des instructions à celui du dessin est immédiat. Les différentes fonctions s'assimilent en quelques minutes, sans devoir passer par un apprentissage fastidieux. Les dessins obtenus se chargent sur cassette ou disquette. Là encore, la souris est mise à contribution, puisqu'il suffit d'amener le curseur sur la fonction « save » et d'entrer (au clavier cette fois) le nom du fichier. ▶



DIGIT CENTER

BASES TEMPS « X »

Après son succès en Belgique le n° 1 belge du soft arrive en France

PROMOTIONS

- ☐ K7 VIERGES .... les 4 : 20 F
- ☐ **ZX 81** .... **299 F**
- ☐ QL ANGLAIS .... 2 990 F
- ☐ SPECTRUM PAL .... 990 F

MICRO CARTOUCHES

- ☐ SPECTRUM .... 29 F
- ☐ **QUICKSHOT 2** .... **99 F**
- ☐ **ATARI 800** .... **990 F**

SOFTWARE

ATARI

- ☐ ONE ON ONE 119 F
- ☐ HARD HAT MACK 119 F
- ☐ ARCHON 139 F
- ☐ BEACH HEAD 139 F
- ☐ DECATHLON 130 F
- ☐ SPIT FIRE ACE 105 F
- ☐ MIG ALLEY ACE 109 F
- ☐ BRUCE LEE 155 F
- ☐ ZAXXON 155 F
- ☐ COROSSUS CHESS 3.0 109 F
- ☐ COMBAT LEADER 189 F
- ☐ NATO COMMANDER 99 F
- ☐ SPACE SHUTTLE 125 F

QL

- ☐ D DAY 349 F
- ☐ WEST 299 F
- ☐ LOST KINGDOM OF ZKUL 299 F
- ☐ CHESS 299 F
- ☐ MATCHPOINT 209 F

AMSTRAD

- ☐ DALEY THOMPSON DECATHLON 99 F
- ☐ DUN DARACH 109 F
- ☐ ALIEN 8 109 F
- ☐ KNIGHT LORE 109 F
- ☐ SORCERY 109 F
- ☐ BEACH HEAD 109 F
- ☐ COMBAT LYNX 99 F
- ☐ ROCKY HORROR SHOW 99 F
- ☐ GHOSTBUSTERS 115 F
- ☐ 5-A SIDE SOCCER 99 F
- ☐ FRANK BRUNO'S BOXING 99 F
- ☐ WAY OF EXPLODING FIST 109 F
- ☐ MASTER OF THE LAMPS 109 F
- ☐ FIGHTER PILOTE 99 F
- ☐ BATTLE BEYONG THE STARS 99 F
- ☐ SCRABBLE 109 F
- ☐ RED MOON 99 F
- ☐ ROBIN OF SHERWOOD 119 F

COMMODORE 64

- ☐ IMPOSSIBLE MISSION 99 F
- ☐ PITSTOP 2 105 F
- ☐ INTERNATIONAL TENNIS 89 F
- ☐ A VIEW TO A KILL 119 F
- ☐ WAY OF EXPLODING FIST 109 F
- ☐ SUMMER GAMES 2 99 F
- ☐ BEACH HEAD 2 99 F
- ☐ SPEED KING 129 F
- ☐ ENTOMBED 105 F
- ☐ DAMBUSTERS 95 F
- ☐ ELITE 139 F
- ☐ MY CHESS 2 109 F
- ☐ ON COURT TENNIS 145 F
- ☐ ARCHON 165 F
- ☐ FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD 109 F
- ☐ SKYFOX 139 F
- ☐ MIG ALLEY ACE 95 F
- ☐ SUPER HUEY 95 F
- ☐ ROBIN OF SHERWOOD 109 F
- ☐ FOURTH PROTOCOL 179 F
- ☐ COMBAT LYNX 99 F
- ☐ SPY VS SPY 109 F
- ☐ ROCKY HORROR SHOW 99 F
- ☐ DUN DARACH 109 F
- ☐ RED MOON 89 F
- ☐ INTERNATIONAL SOCCER (ROM) 175 F

SPECTRUM

- ☐ ARCHON 139 F
- ☐ SPY VS SPY 99 F
- ☐ ROBIN OF SHERWOOD 109 F
- ☐ ROCKY HORROR SHOW 99 F
- ☐ A VIEW TO A KILL 129 F
- ☐ METABOLIS 89 F
- ☐ SHADOW FIRE 109 F
- ☐ MATCH DAY 90 F
- ☐ GYRON 99 F
- ☐ HYPER SPORTS 95 F
- ☐ DAMBUSTERS 109 F
- ☐ GIFT FROM THE GODS 109 F
- ☐ BUCK ROGERS 95 F
- ☐ WAY OF EXPLODING FIST 129 F
- ☐ BEACH HEAD 99 F
- ☐ NIGHT SHADE 109 F
- ☐ SABRE WULF 109 F
- ☐ UNDERWULDE 109 F
- ☐ KNIGHT LORE 109 F
- ☐ ALIEN 8 109 F
- ☐ GO TO HELL 85 F
- ☐ RED MOON 89 F
- ☐ JET SET WILLY 2 89 F
- ☐ COMBAT LYNX 99 F
- ☐ DUN DARACH 129 F
- ☐ NODES OF YESOD 129 F
- ☐ FRANK BRUNO'S BOXING 89 F
- ☐ FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD 109 F

LISTE DES MAGASINS

Prochaine ouverture centre commercial Vélizy 2 à Paris

- **DIGIT CENTER**
  23, bd Poissonnière, 75002 Paris
  Tél. : 221.49.66.
- **DIGIT CENTER**
  Centre commercial Beaudottes,
  93270 Sevran
  Tél. : 383.20.46.
- **DIGIT CENTER BASE TEMPS X**
  84, Champs-Elysées, 75008 Paris
  Tél. : 563.22.36.
- **DIGIT CENTER BASE TEMPS X**
  Centre commercial les 4-Temps,
  niveau 0, 92092 Paris La Défense.
  Tél. : 778.82.56.
- **DIGIT CENTER BASE TEMPS X**
  Centre commercial Nice Etoile
  24 av. Jean-Médecin, 06000 Nice
  Tél. : (93) 85.22.33.
- **DIGIT CENTER BASE TEMPS X**
  Centre commercial La Part-Dieu,
  69003 Lyon. Tél. : (7(860.99.71.
- **DIGIT CENTER BASE TEMPS X**
  Centre commercial Villeneuve 2
  59650 Villeneuve-d'Ascq
  Tél. : (20) 47.09.06.
- **DIGIT CENTER BASE TEMPS X**
  8, rue Charost, 62100 Calais
  Tél. : (21) 96.80.71.
- **DIGIT CENTER BASE TEMPS X**
  Centre commercial Barnéoud
  13127 Aubagne.
  Tél. : (42) 70.43.55.

Pour commander, cocher les articles choisis, faire le total, remplir le bon ci-dessous et expédier cette page accompagnée du règlement à l'adresse du DIGIT CENTER le plus proche de votre domicile.

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... Localité : ....
Montant des commandes : ....
Frais de port : 20,00 F
Montant total : ....

DIGIT CENTER - DIGIT CENTER - DIGIT CENTER

Créer un lutin en quelques minutes

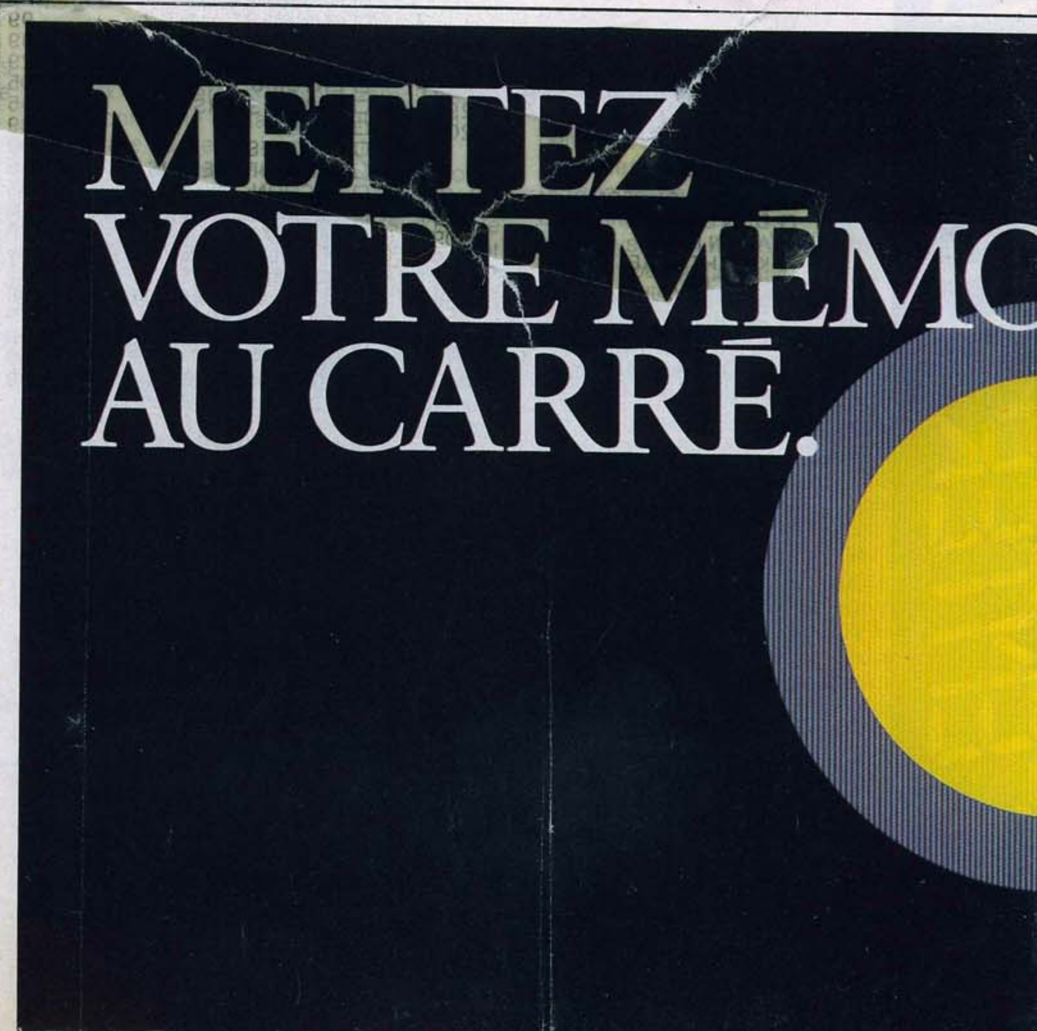
Les créateurs de jeu ont toutes les chances de se jeter sur le deuxième programme, un dessinateur de lutins. Tous ceux qui programmaient jusqu'à présent leurs lutins avec des codes hexadécimaux vont craquer sans rémission. La création d'une figure devient soudain d'une facilité déconcertante. Sur la plus grande partie de l'écran apparaît une grille de 24 × 21 caractères, qu'il suffit de remplir à son gré, en déplaçant le curseur de case en case, et de « cliquer » aux endroits désirés pour colorier un pixel. Dans un petit cadre le lutin se trace grandeur nature, et en dessous sont regroupées les différentes commandes : sélection de la couleur de fond, de celle du lutin, mode multicolore, sélection de lutins déjà entrés en mémoire, effacement, chargement, sauvegarde, inversion de l'état des pixels (pour obtenir un négatif). Seul reproche, le choix des couleurs s'effectue par le balayage des seize teintes présentées successivement, ce qui est moins rapide et agréable que lorsque celles-ci sont en palette. Il suffit dans ce cas de « cliquer » sur la couleur choisie. Inconvénient bien mince face au confort apporté par ce programme. La création d'un lutin ne dure que quelques très courtes minutes, et encore. On en suit l'évolution en permanence, les corrections sont également instantanées. Ensuite les créations n'auront plus qu'à s'intégrer dans un programme...

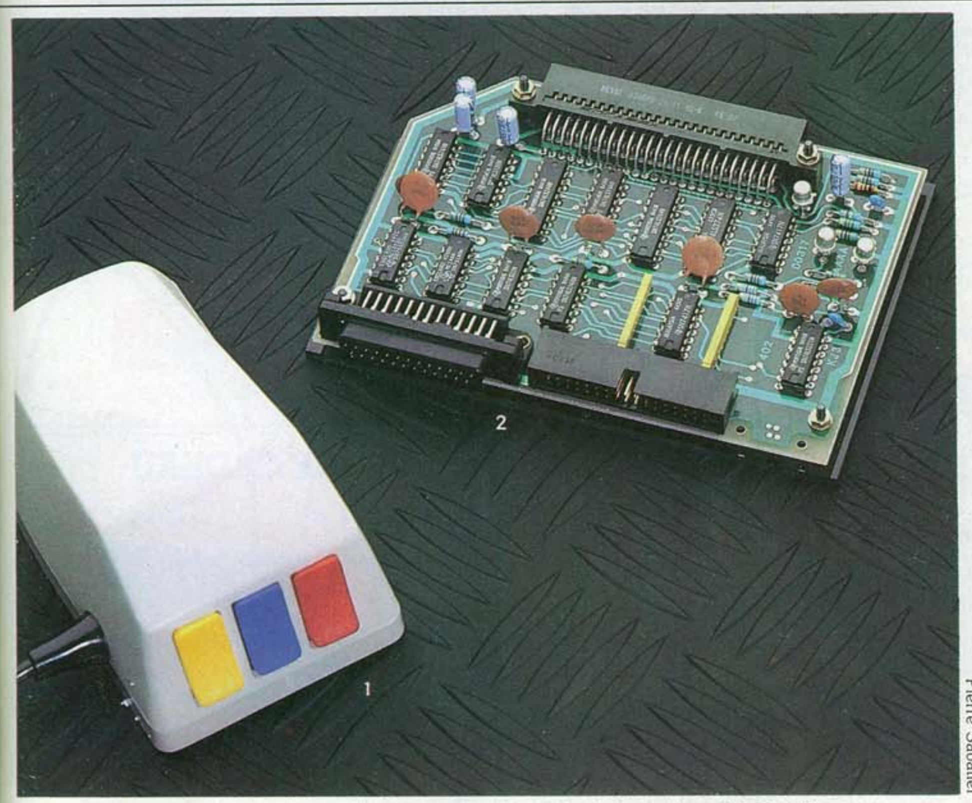
Le troisième programme est un dessinateur d'icônes, pour transformer à sa guise le pointeur. Il est possible de créer et sauvegarder cent soixante-dix icônes différentes, à l'aide d'un processus similaire à celui utilisé pour la création de lutins. L'incorporation de ces icônes s'effectue sans problème dans des programmes en Basic.

Le dernier programme est le contrôleur de la souris. Il permet de contrôler celle-ci par le Basic ou par un programme de langage machine. Cette possibilité sera plutôt réservée aux programmeurs aguerris.

Le mode d'emploi est entièrement en français, et complet, puisqu'il donne les adresses mémoires importantes et des mini-listings pour les applications. Pour le contrôleur de souris, les explications resteront cependant absconses aux débutants. Après l'essai de cette *Magic mouse*, on en redemande, et l'on se prend à rêver à tous les logiciels qui pourraient exister, à l'instar de ce que l'on trouve sur les ordinateurs familiers de ce périphérique. (Distribué par Typhon. Prix : 790 F).





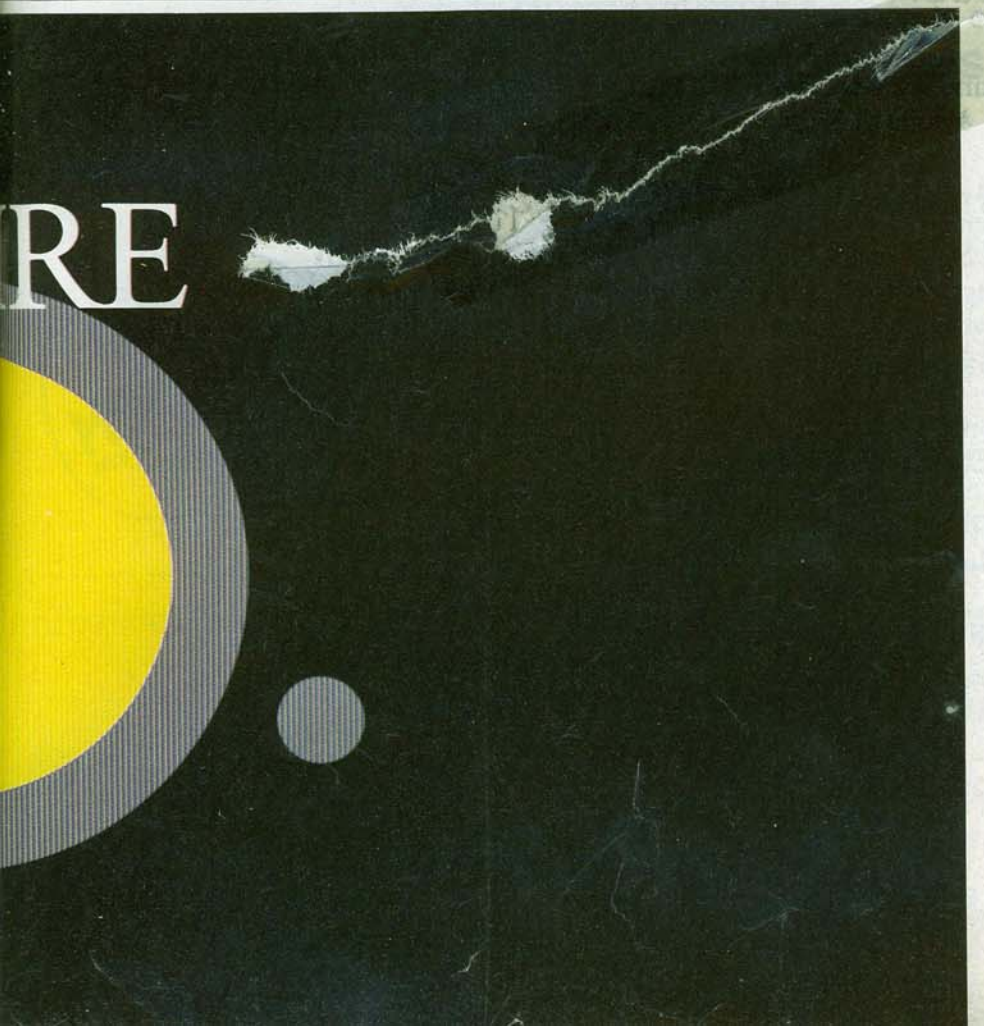


1 - La Magic mouse pour C 64. 2 - La carte incrustation/superposition vidéo Exelvision.

Pierre Sabatier

Incrustation/superposition vidéo : Exelvision propose une interface très intéressante, multifonctionnelle. La même carte, dont le nom officiel est « Interface imprimante RSC 232/Centronics », offre à la fois un port d'entrée/sortie RSC 232, une sortie parallèle type Centronics et une incrustation/superposition vidéo. Les deux premières fonctions, si elles demeurent classiques, ouvrent un large choix parmi les imprimantes du marché. L'utilisateur profitera donc « en prime » de l'incrustation vidéo, qui n'est pas une fonction mineure. L'utilisation en est très simple. Au lieu d'utiliser comme écran un moniteur, on se sert d'un téléviseur recevant une image, provenant d'une émission, d'un magnétoscope ou d'une caméra vidéo. Cette image servira ensuite de nouveau fond pour écrire, par exemple des commentaires. Malheureusement, incrustation ne signifie pas digitalisation. L'image ou les images passent, l'ordinateur ne fait qu'écrire à l'écran, sans se préoccuper de ce qu'il contient. La digitalisation au contraire entre en mémoire une image, la conserve, ce qui signifie que l'on peut la ressortir à tout moment et la retravailler, en modifier des éléments, des couleurs.

Dossier réalisé par Patrice Desmedt
et Jacques H[illegible]born.







48 pages - format 21 × 27,5 cm
illustrées en couleurs avec encadrés explicatifs

Vous êtes plus de 300.000 à utiliser les 150.000 ordinateurs personnels Apple et compatibles installés en France.
Voici GOLDEN, un grand magazine indépendant qui vous est entièrement consacré, à vous et à votre Apple.
Un magazine fait pour vous, conçu à votre mesure. Celui qui focalise sur vos problèmes et vos intérêts : avec ses nouveautés, ses reportages, ses bancs d'essais comparatifs de périphériques et de logiciels, tous compatibles avec votre ordinateur personnel.
GOLDEN a été lancé en décembre 1983 par Computerworld Communications, premier groupe mondial de presse informatique. Et ceci que vous devez savoir : GOLDEN et la société Apple sont totalement indépendants l'un de l'autre, sans lien, sans contraintes d'aucune sorte. Alors pour mieux créer et vivre avec votre Apple, n'hésitez pas, abonnez-vous dès aujourd'hui à GOLDEN.

GOLDEN LE MAGAZINE QUI DONNE DU JUS A VOTRE Apple®

BULLETIN D'ABONNEMENT À PRIX RÉDUIT

A retourner à : GOLDEN, Service Abonnements, 185, Avenue Charles de Gaulle
92521 Neuilly-Sur-Seine Cedex

OUI, je souhaite m'abonner à GOLDEN à prix réduit pour la période que je coche ci-dessous :

☐ 2 ans (20 numéros) 380 F au lieu de 500 F, soit une économie de 120 F

☐ 1 an (10 numéros) 198 F au lieu de 250 F, soit une économie de 52 F

Adressez-moi également mon cadeau :
« COMMENT DOMINER VOTRE APPLE II EN 24 HEURES »
(48 pages - format 21 × 27,5 cm)

NOM : ....

Prénom : ....

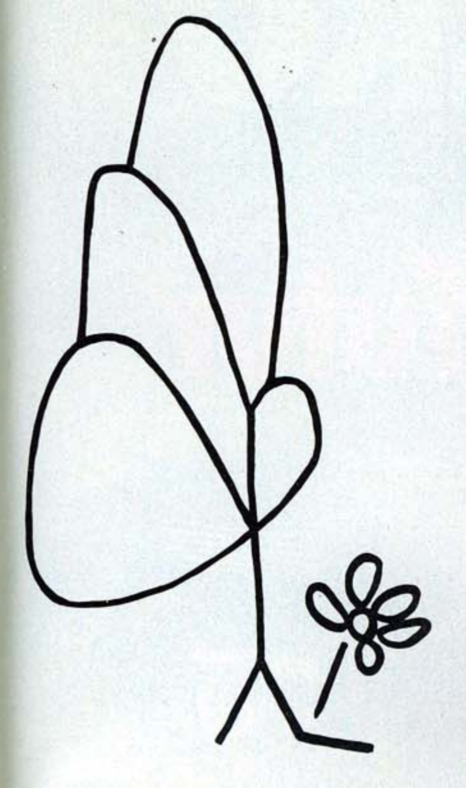
Adresse : ....

Code Postal ☐☐☐☐☐ Ville : ....

Règlement, à l'ordre de GOLDEN

☐ chèque bancaire ☐ chèque postal

“Branché de la Micro”



Sur : Apple II/IIe/II^c - Atari 600/800 XL - Amstrad Commodore 64 - Oric - MSX - ZX81 - Sinclair Spectrum - Thomson M05/T07/T07.70.

Vous souhaitez choisir tranquillement vos logiciels de jeux, de programmes éducatifs, d'utilitaires familiaux.

DIF-LOG

vous propose :

- Un **catalogue** détaillé et illustré
- Des centaines de **références constamment renouvelées**
- Une possibilité d'obtenir des logiciels **gratuits** grâce à une formule de vente originale.

Incroyable mais pourtant vrai !

Pour en savoir plus retournez le coupon ci-dessous.

DEMANDE DE CATALOGUE à renvoyer à DIF-LOG, 16, rue des Champs, 78570 CHANTELOUP-LES-VIGNES

NOM : .... PRÉNOM : ....

ADRESSE .... SIGNATURE :

....

CODE POSTAL ....

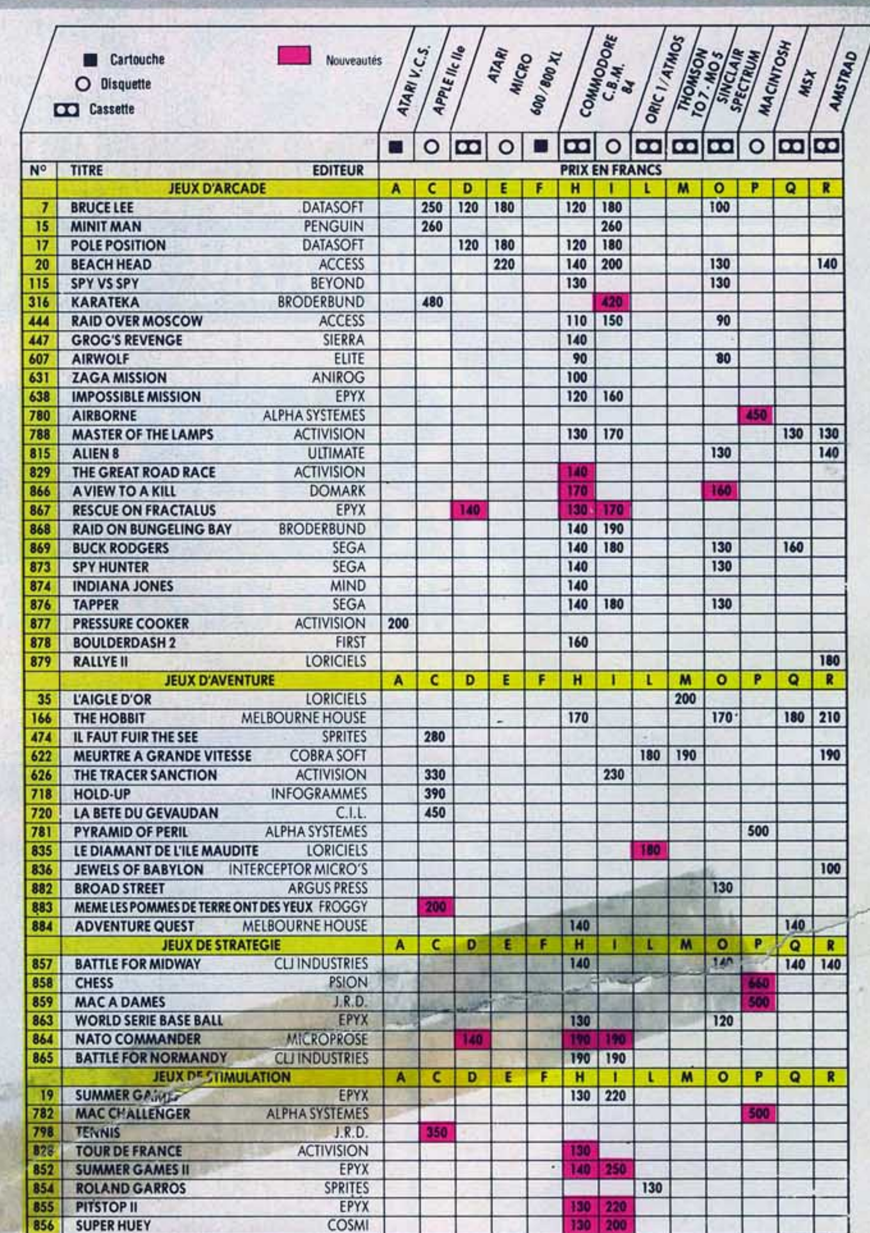
VILLE : VELIZ ....

TYPE DE MICRO UTILISÉ : ....

Souhaite recevoir le catalogue ainsi que le tarif et les conditions DIF-LOG. Ci-joint un règlement de 15 F par chèque ou mandat-lettre à l'ordre de DIF-LOG.

GREENSOFT: DES JEUX ET DU SOFT A PRIX CLUB

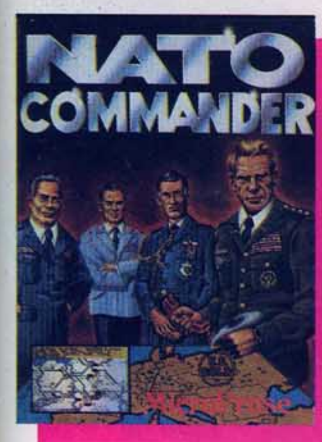
Regardez le tableau ci-contre : il est extrait du catalogue GreenSoft, le spécialiste de la vente par correspondance de logiciels de jeux et professionnels.
Quelques avantages du Club GreenSoft : des tarifs préférentiels (– 10 % sur tous les logiciels), des promotions pouvant atteindre – 20 et – 30 %, des cadeaux de bienvenue et de parrainage... et bien d'autres que vous pouvez découvrir en écrivant ou en téléphonant au Club.
En échange de ces avantages, vous vous engagez simplement à commander un logiciel chaque trimestre pendant un an.
Pour profiter dès à présent des avantages du Club, joignez à votre commande le bulletin d'adhésion ci-dessous.
Vous pouvez aussi commander sans adhérer au Club, mais vous ne bénéficiez pas de ses avantages.
Pour commander, indiquez-nous vos nom, prénom, adresse et téléphone ainsi que les titres désirés, leur référence, leur prix (auxquels vous déduirez 10 % si vous adhérez au Club), et joignez votre règlement par chèque bancaire, chèque postal ou mandat-lettre, libellé à l'ordre de GreenSoft (participation aux frais d'envoi 20 F).



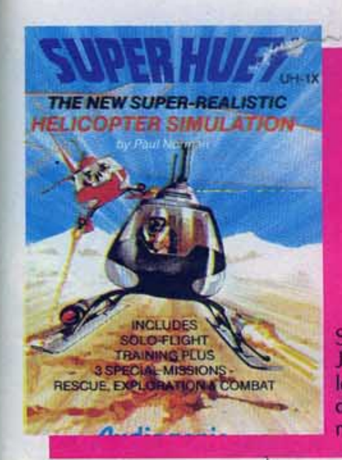
■ Cartouche
O Disquette
▭ Cassette
Nouveautés

N°	TITRE	EDITEUR	ATARI V.C.S.	APPLE IIc IIe	ATARI MICRO 600/800 XL			COMMODORE C.B.M. 84		ORIC 1/ATMOS	THOMSON TO7 - MO5	SINCLAIR SPECTRUM	MACINTOSH	MSX	AMSTRAD
			■	O	Cassette	O	■	Cassette	O	Cassette	Cassette	Cassette	O	Cassette	Cassette
			PRIX EN FRANCS												
	JEUX D'ARCADE		A	C	D	E	F	H	I	L	M	O	P	Q	R
7	BRUCE LEE	DATASOFT		250	120	180		120	180			100			
15	MINIT MAN	PENGUIN		260					260						
17	POLE POSITION	DATASOFT			120	180		120	180						
20	BEACH HEAD	ACCESS				220		140	200			130			140
115	SPY VS SPY	BEYOND						130				130			
316	KARATEKA	BRODERBUND		480					420						
444	RAID OVER MOSCOW	ACCESS						110	150			90			
447	GROG'S REVENGE	SIERRA						140							
607	AIRWOLF	ELITE						90				80			
631	ZAGA MISSION	ANIROG						100							
638	IMPOSSIBLE MISSION	EPYX						120	160						
780	AIRBORNE	ALPHA SYSTEMES											450		
788	MASTER OF THE LAMPS	ACTIVISION						130	170					130	130
815	ALIEN 8	ULTIMATE										130			140
829	THE GREAT ROAD RACE	ACTIVISION						140							
866	A VIEW TO A KILL	DOMARK						170				160			
867	RESCUE ON FRACTALUS	EPYX			140			130	170						
868	RAID ON BUNGELING BAY	BRODERBUND						140	190						
869	BUCK RODGERS	SEGA						140	180			130		160	
873	SPY HUNTER	SEGA						140				130			
874	INDIANA JONES	MIND						140							
876	TAPPER	SEGA						140	180			130			
877	PRESSURE COOKER	ACTIVISION	200												
878	BOULDERDASH 2	FIRST						160							
879	RALLYE II	LORICIELS													180
	JEUX D'AVENTURE		A	C	D	E	F	H	I	L	M	O	P	Q	R
35	L'AIGLE D'OR	LORICIELS									200				
166	THE HOBBIT	MELBOURNE HOUSE						170				170		180	210
474	IL FAUT FUIR THE SEE	SPRITES		280											
622	MEURTRE A GRANDE VITESSE	COBRA SOFT								180	190				190
626	THE TRACER SANCTION	ACTIVISION		330					230						
718	HOLD-UP	INFOGRAMMES		390											
720	LA BETE DU GEVAUDAN	C.I.L.		450											
781	PYRAMID OF PERIL	ALPHA SYSTEMES											500		
835	LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	LORICIELS								180					
836	JEWELS OF BABYLON	INTERCEPTOR MICRO'S													100
882	BROAD STREET	ARGUS PRESS										130			
883	MEME LES POMMES DE TERRE ONT DES YEUX	FROGGY		200											
884	ADVENTURE QUEST	MELBOURNE HOUSE						140						140	
	JEUX DE STRATEGIE		A	C	D	E	F	H	I	L	M	O	P	Q	R
857	BATTLE FOR MIDWAY	CLI INDUSTRIES						140				140		140	140
858	CHESS	PSION											660		
859	MAC A DAMES	J.R.D.											500		
863	WORLD SERIE BASE BALL	EPYX						130				120			
864	NATO COMMANDER	MICROPROSE			140			190	190						
865	BATTLE FOR NORMANDY	CLI INDUSTRIES						190	190						
	JEUX DE STIMULATION		A	C	D	E	F	H	I	L	M	O	P	Q	R
19	SUMMER GAMES	EPYX						130	220						
782	MAC CHALLENGER	ALPHA SYSTEMES											500		
798	TENNIS	J.R.D.		350											
828	TOUR DE FRANCE	ACTIVISION						130							
852	SUMMER GAMES II	EPYX						140	250						
854	ROLAND GARROS	SPRITES								130					
855	PITSTOP II	EPYX						130	220						
856	SUPER HUEY	COSMI						130	200						

LES NOUVEAUTES



NATO COMMANDER
L'alerte a sonné, les voyants sont au rouge, le pacte de Varsovie attaque l'Europe de l'Ouest ! Prenez le commandement des armées et contrez l'ennemi.



A VIEW TO A KILL
Soyez James Bond 007 le temps d'un jeu d'aventure musclée.



SUPER HUEY
3 scénarios :
- sauvetage,
- combat,
- exploration.
Votre arme, un superbe hélicoptère de combat. Engagez-vous !



GreenSoft
BP 143
MC 98003 Monaco cedex
Tél. 93.30.34.59

Novation

BULLETIN D'ADHESION AU CLUB

à renvoyer à : GreenSoft BP 143 - MC 98003 Moncaco Cedex.

Je désire m'inscrire au Club GreenSoft et bénéficier ainsi de tous les avantages réservés à ses membres. Je m'engage à choisir dans le catalogue GreenSoft et à commander au moins un logiciel de jeux par trimestre pendant un an. Dans le cas où je n'aurais pas effectué mon choix avant le dernier jour de chaque trimestre, j'accepte de recevoir contre remboursement de la « Sélection du trimestre », adaptée à mon ordinateur ou ma console.
J'ai bien noté que mon adhésion n'est valable que si elle est accompagnée d'une commande. A l'expiration du délai d'un an, si je suis satisfait des services du Club GreenSoft, j'accepte que mon adhésion soit renouvelée d'année en année, à chaque date anniversaire. Si je ne souhaite pas la renouveler, je vous préviendrai par simple lettre avant la fin de mon adhésion.

A remplir en caractère d'imprimerie. Date ______
Nom ______ Prénom ______
Né le ______ Adresse ______
______
Code postal ______ Ville ou localité ______
Marque et ype de l'ordinateur ou de la console ______
______

Pour les mineurs, signature des parents. Attention : une signature imitée ou falsifiée peut entraîner des poursuites pénales (art. 150 et suivants du Code Pénal).
SIGNATURE OBLIGATOIRE
précédée de la mention manuscrite « lu et approuvé ».

PHOSPHORE

MENSUEL
N° 57

LE MAGAZINE DES ANNEES LYCEE

OCTOBRE
1985

DOSSIER MICRO

DE LA PUCE A LA SOURIS/ANATOMIE D'UN ORDINATEUR
ENQUÊTE CHEZ LES BRANCHÉS



AVENIRS
JE VEUX
FAIRE MEDECINE

EXCEPTIONNEL
SERVICE ORIENTATION P. 55

EN VENTE CHEZ
VOTRE MARCHAND
DE
JOURNAUX

MICRO-ORDINATEURS

J.B.G. ELECTRONICS

LOGICIELS

MODEM COMMODORE avec émulateur Minitel 1 990 F

163, Av. du Maine - 75014 PARIS - Tel. 541.41.63 - 541.44.53

Ouvert de 10H A 19H30, du lundi au samedi

ATARI

NOUVEAUX ATARI

1 - ATARI 520 ST Monochrome : U.C. 512 K + lect. disk 3, 5 pouces 500 K + écran monochrome haute résolution + 6 logiciels — 9 990 F
2 - ATARI 130 XE 128 K (comp. 800 XL) — 1 990 F

3 - Pack 800 XL + lecteur disquettes — 2 790 F
4 - Pack 130 XE + lecteur disquettes — 3 790 F

5 - Lecteur disquettes ATARI 1050 — 1 990 F
6 - Lecteur cassettes ATARI 1010 — 450 F
7 - Imprimante matricielle ATARI 1029 — 2 100 F
8 - Imprimante graphique 4 couleurs, 40 col. ATARI 1020 — 550 F
9 - Imprimante courrier, 80 col. ; ATARI 1027 — 2 600 F
10 - Tablette ATARI — 650 F

DISQUETTES

11 - Dallas Quest — 249 F
12 - Pole Position — 249 F
13 - Bruce Lee — 249 F
14 - Conan — 249 F
15 - Drop Zone — 249 F

16 - F.R.E.E. (Jeu d'aventure graphique et textuel en français) — 230 F

17 - Gestion de données — 150 F
18 - Gestion familiale — 120 F
19 - Enigmes du Triangle — 220 F
20 - Le Promoteur — 200 F
21 - Caméléon — 200 F
22 - Rescue on Fractalus — 169 F (K7) 249 F (D)
23 - Road Race — 169 F (K7) 249 F (D)
24 - Hacker — 169 F (K7) 249 F (D)
25 - Ballblazer — 169 F (K7) 249 F (D)
26 - Mindshadow — 249 F (D) 149 F (K7)
27 - Music Studio — 249 F

CASSETTES

28 - F 15. Strike Eagles — 210 F
29 - Kissin' Kousins — 150 F
30 - Submarine Commander — 160 F
31 - Colossus Chess 3.0 — 175 F
32 - La Quête du Graal (éducatif) — 200 F
33 - Bruce Lee — 160 F
34 - Drop Zone — 150 F

CARTOUCHES

35 - Des Chiffres et des Lettres — 300 F
36 - ATARI Texte — 900 F
37 - Microsoft II — 600 F
38 - ATARILAB (éducatif physique)

ORIC

92 - Oric Atmos 48 K avec péritel — 950 F

CBS

93 - Console coleco CBS — 1 269 F
94 - Adaptateur multicassettes (format ATARI) avec 1 cartouche — 350 F
95 - Module pilotage avec cartouche turbo — 350 F
96 - Adaptateur antenne (télé sans péritel) — 250 F

CARTOUCHES

97 - One on one (basket) — 420 F
98 - Wargrames — 370 F
99 - Miner 2049 — 370 F
100 - Zenji — 350 F
101 - Mr do's castle — 390 F
102 - Oil's well — 350 F
103 - Moonsweeper — 270 F
104 - Frogger II (3 dimensions) — 390 F

DIVERS

105 - Joystick — 140 F
106 - Moniteur couleur Eureka — 2 750 F
107 - Disquettes memorex 5 pouces 1/4 SFDD les 10 — 149 F
108 - Cassettes vierges spéciales micro C 10 — 20 F

MSX

76 - Sony Hit Bit 64 K (tous les périphériques disponibles — 2 490 F
77 - Yashica 64 K — 2 690 F

CARTOUCHES

78 - Tennis — 240 F
79 - King's valley — 240 F
80 - Antartic Adventure — 240 F
81 - Athletic land — 240 F
82 - Yie ar Kung - Fue — 240 F
83 - Rollerball (billard) — 240 F
84 - Hole in one (golf) — 240 F
85 - Eddy II (dessin) + le cat — 950 F
86 - Lode Runner — 399 F
87 - Echecs — 249 F

CASSETTES

88 - Sorcery — 160 F
89 - Mandragore — 320 F
90 - Pitfall II — 180 F

COMMODORE

39 - COMMODORE 64 RVB (Baisse) **Nous consulter**
40 - Lecteur de disquettes COMMODORE 1541 (Baisse) **Nous consulter**
41 - Lecteur de cassettes COMMODORE 1530 avec autoformation au basic — 490 F
42 - COMMODORE + 4 avec 4 logiciels + écran monochrome (Baisse) **Nous consulter**
43 - COMMODORE 128 (Nous consulter)
44 - Skyfox — 169 F (K7) 249 F (D)
45 - Boxing — 150 F
46 - Rescue on Fractalus — 169 F (K7) 249 F (D)
47 - Road Race — 169 F (K7) 249 F (D)
48 - Hacker — 169 F (K7) 249 F (D)
49 - Pet — 249 F
50 - Game Maker — 149 F
51 - Mindsmadow — 149 F (K7) 249 F (D)
52 - Tour de France — 179 F
53 - Hyper-Sport — 179 F
54 - Beach Head II — 169 F (K7) 249 F (D)
55 - Summer Games II — 180 F(K7) 249 F (D)

CASSETTES

56 - On-court Tennis — 150 F
57 - **Exploding fist (Karaté)** — 160 F
58 - B.C. II Grog's revenge — 160 F
59 - Spy vs spy — 160 F
60 - The Dambusters — 160 F

DISQUETTES

61 - Jet combat simulator — 490 F

AMSTRAD

62 - Amstrad CPC 464 Monochrome — 2 690 F
Couleur — 3 990 F
63 - PCW 8256 **(Nous consulter)**
64 - CPC 6128 Couleur — 5 990 F
Monochrome — 4 490 F

CASSETTES

65 - Meurtre à grande vitesse — 210 F
66 - Battle for Midway — 160 F
67 - Mystère de Kikekankoi — 170 F
68 - Rally II — 180 F
69 - Ghosbuters — 160 F
70 - Beach-Head — 160 F
71 - Othello Master — 150 F
72 - Alien 8 — 160 F
73 - Macadam bumper — 180 F
74 - Rocky Horror Show — 160 F
75 - Exploding Fist — 175 F

De nombreux autres titres disponibles - Renseignements et commandes par téléphone

Crédit CREG immédiat

BON DE COMMANDE à retourner après avoir rempli à :
JBG ÉLECTRONICS - 163, avenue du Maine - 75014 PARIS

Indiquez le n° de votre choix ainsi que les prix correspondants :

N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F

N° .... F
N° .... F
N° .... F
Contre remboursement .... F
Frais de port * 20 F
Total .... F

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
.... TÉL. : ....
CODE POSTAL ....
VILLE ....
TYPE DE CONSOLE ....

T 25

Je règle contre remboursement (+ 30 F) ☐ par chèque ☐ ci-joint à l'ordre de **JBG ÉLECTRONICS**
+ 50 F pour les machines

CHER TILT

PÉRIPHÉRIQUES

Je voudrais poser quelques questions : pourquoi le nom de *Tilt* figure-t-il au bas de l'affiche du film « Electric dreams ? » Existe-t-il des périphériques pour le *C 64* autres que l'imprimante, lecteurs de cassettes et de disquettes ? Enfin, peut-on, en tant que particulier, avoir un terminal chez soi ?

Fred Martin
26100 Romans.

Nous avions été séduits par le thème du film « Electric dreams ». C'est pourquoi nous l'avions choisi pour servir de support à notre grand concours « Gagnez l'Amérique » proposé dans le Tilt n° 20 et qui a permis à Stéphane Mullard, vainqueur de ce concours, de visiter le C.E.S. de Chicago. Le Commodore possède de nombreuses extensions, comme des claviers musicaux, tablettes graphiques, synthèse vocale, souris, quick disk drive, etc. Pour transformer un ordinateur en terminal, il suffit d'utiliser un modem. Certains services sont en accès libre, d'autres banques de données sont réservées à leurs abonnés, qui possèdent un numéro de code confidentiel.

PRÉCIS

J'aimerais avoir quelques précisions. La console *Nintendo* est-elle compatible avec les *M.S.X.* ? Existe-t-il une version de *Spy Vs Spy* pour *M.S.X.* ? Pourriez-vous, dans le numéro de fin d'année, faire un récapitulatif de tous les ordinateurs existants ?

Thierry Creusier.

La console Nintendo, *que l'on attend toujours en France, n'est pas compatible avec les* M.S.X. Spy Vs Spy, *existe pour* Commodore, Atari, *et* Apple II, *mais pas pour* M.S.X. *Nous travaillons d'arrache-pied sur le numéro de fin d'année, qui effectuera un tour d'horizon complet de la micro-informatique de loisirs.*

TOUJOURS PLUS

Je possède un *Atari 600 XL* avec extension 64 K. Je désirerais savoir si l'on peut connecter une interface série RS 232, et s'il est possible de dépasser les 64 K de mémoire.

Nicolas Desobrg.

Il n'est pas possible de « gonfler » l'Atari 600 XL *au-dessus de 64 K. Il existe le boîtier de connexion A 850 qui offre quatre lignes de type séries RS 232, et une ligne parallèle de type Centronics.*

PEU DE NOUVEAUTÉS

Je viens d'acheter un *Apple II* et je voudrais poser quelques questions. *Summer games I* et *II* existent-ils pour Apple ? Existe-t-il des jeux sur cassette ? Il y a plus de 3 000 logiciels sur *Apple*, et tu ne parles pas plus de cinq



ou six par numéro. Les nouveautés se feraient-elles rares ?

Frank Boulegue
69960 Corbas.

Summer games *existe pour Apple. Tous les logiciels sont sur disquette.* L'Apple II *possède effectivement une imposante bibliothèque de logiciels, mais tous les titres ne sont pas vendus en France, et les nouveautés véritables sont peu nombreuses.*

QUERELLE

Je suis possesseur d'un *Commodore 64* et je trouve que *Tilt* ne parle pas suffisamment de cette machine qui détient maintenant la première place des micro-ordinateurs.

David Febvre.

Nous ne sommes pas certains que tous les lecteurs seront d'accord avec David, car beaucoup trouvent que le Commodore *est privilégié !*

ORIC

Ghostbusters existe-t-il pour *Oric/Atmos* ? L'*Oric/Atmos* est-il encore produit ? Y aura-t-il encore des logiciels pour cet ordinateur ?

Olivier Guelin
38460 Saint-Romain.

Ghostbusters, *l'un des plus grands succès d'Activision, n'existe pas pour* l'Oric/Atmos. *Le succès de cet ordinateur est presque exclusivement français. Sa très faible diffusion mondiale n'intéresse donc pas les sociétés américaines de logiciels. Oric a été acheté par la société française Eureka, qui continue à fabriquer l'Atmos. Quelques nouveaux jeux continuent à sortir, mais ils sont beaucoup plus rares qu'il y a quelques mois.*

MULTIPOSTES

Je possède un *Amstrad CPC 464* et je voudrais savoir s'il existe un deuxième clavier qui s'adapterait à cet ordinateur pour communiquer à distance (par exemple dans une maison, de la chambre au grenier) tout en ayant une seule unité centrale ? J'en profite pour te demander s'il existe ou existera une version de *Zaxxon* pour l'*Amstrad*.

Rodrigue Falcionelli
80310 Picquigny.

Non, il n'est pas possible de connecter plusieurs claviers sur un Amstrad, *ou sur tout autre micro-ordinateur familial. Seuls certains micro-ordinateurs professionnels de grosse puissance permettent une utilisation en multi-postes.* Zaxxon *n'a pas été adapté pour* Amstrad, *mais une version est disponible pour* M.S.X. *Il n'est pas exclu que la version* Amstrad *suive, mais nous ne possédons aucune information à ce sujet.*

COMPATIBLES

Une question sur les nouveaux ordinateurs Atari : pouvez-vous me dire si tous les logiciels de la gamme *XE* tournent-ils sur la gamme *XL* ?

Eric Ducatec
75016 Paris.

*L'*Atari 130 XE *est compatible avec le* 800 XL. *Il adopte donc l'ensemble de sa logithèque. Il n'existe pas encore de logiciels spécifiques au* 130 XE, *utilisant l'ensemble de sa mémoire vive. Si de tels programmes voient le jour, ceux-ci seront alors incompatibles avec le* 800 XL *pour une raison de taille mémoire insuffisante. De la même manière, les logiciels 64 K pour* 800 XL/XE *ne tournent pas sur le* 600 XL, *qui ne possède que 16 K de mémoire vive.*

INVASION

Lecteur de votre magazine depuis 1983, j'ai pu constater l'invasion de la publicité, la diminution de la pagination, l'augmentation du prix, le monopole d'une machine (je suppose que vous savez laquelle). Lorsque les lecteurs achètent leur journal, ce n'est pas pour la publicité. Prenez garde que celle-ci n'asphyxie pas votre magazine. Et lorsqu'une revue augmente son prix, on s'attend à avoir plus de pages. Et bien non, chez *Tilt*, c'est l'inverse qui se produit. A propos de l'augmentation des prix proprement dite, je trouve cela étrange face à une concurrence de plus en plus vive.

Régis Fortun
44800 Saint-Herblain.

Vous n'êtes pas le seul à nous apporter de telles critiques. Et pourtant ! La pagination rédactionnelle ne souffre pas de l'importance de la publicité. Celle-ci n'est d'ailleurs pas envahissante, et joue également un rôle d'information, en ce qui concerne les prix, disponibilités, etc. Le prix de vente de Tilt *est passé de 15 francs en septembre 1982 à 18 francs en septembre 1985, soit une augmentation de 20 % en trois ans, ce qui est très raisonnable. Et vis-à-vis de ses concurrents,* Tilt *garde un prix de vente modéré. En ce qui concerne les machines, nous n'avons pas d'« enfant chéri ». Nous testons les nouveautés, et nous suivons par la même les tendances du marché.*

K7/DISQUETTE

Je voudrais savoir pourquoi les logiciels que l'on trouve sur disquette sont plus chers que ceux sur K7, pour le même jeu.
Quels sont les avantages de la disquette ?

Serge.

Le support disquette est plus cher qu'une K7. Ensuite, par le jeu multiplicateur des marges, la différence ne peut que croître. La disquette possède de nombreux avantages. Principalement la fiabilité et la vitesse de chargement.

ET L'ADAM ?

Pourquoi n'y a-t-il pas de programmes pour *Adam* ? Les jeux pour *IBM* sont-ils compatibles avec *Adam* muni du lecteur de disquettes ?

Vincent Hua.

*L'*Adam *fut un échec commercial, et il n'est plus fabriqué. Sa faible diffusion ne justifie pas le développement de logiciels propres.*
*L'*Adam *n'est compatible avec aucun autre ordinateur.*

YANKEE

Je suis très heureux de voir dans *Tilt* les toutes dernières nouveautés de Grande-Bretagne, car je reviens d'Angleterre et je vois que tu as poussé dans leurs derniers retranchements les imports anglo-américains. Tu en as oublié quelques-uns, mais il y a eu un gros effort. C'est bien, mais tu peux faire mieux... Le numéro 22 par exemple était franchement raté, avec une couverture baveuse, des tubes sonnant creux, et un dossier ringard. Heureusement, tu as redressé la barre dans le numéro 23. Côté dossier, c'est « à peu près génial », à part les photos d'écran, pas vraiment fantastiques (*Pinball Construction Set* était à l'envers. Oh !) Cette fois, la couverture était tout à fait géniale. Je t'écris pour te remercier du superbe cadeau au doux parfum de Mandragore, ce que je n'ai pas pu faire dans ton questionnaire en encart. Grosses bises aux rédactrices et longue vie à *Tilt*.

Laurent Coullette
95100 Argenteuil.

Merci pour les encouragements. Chaque mois, nous cherchons à nous dépasser. La couverture du numéro 23 a été réalisée par Jérôme Tesseyre.

ANCIENS NUMEROS.

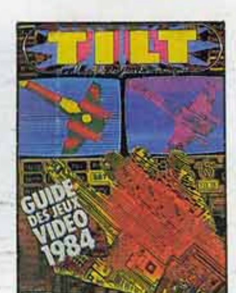
HABILLEZ-LES SUR MESURE.

Enfin ! Tilt, joyau de votre bibliothèque a trouvé écrin à son pied. Cette superbe reliure est disponible dès à présent. Elle a été conçue pour y insérer 10 numéros de votre magazine favori.

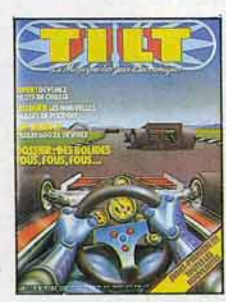
Tous à vos bons de commandes.

LE STUDIO EDITIONS MONDIALES





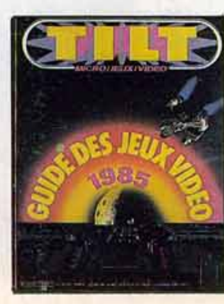








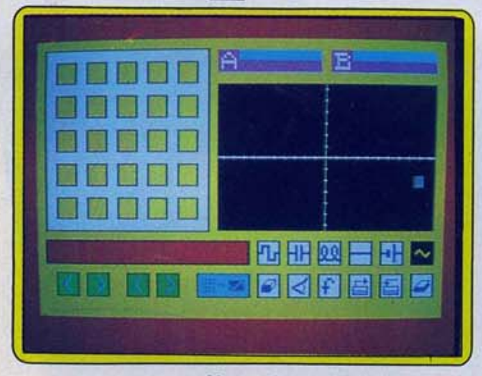








La puce et le maître



Microssilo



Planète Base



Quizmaster

MICROSILLO

$U = RI$; $e1 = Vb1 - Va2$; $Re = \frac{Va - Vb}{I}$ ... Si toutes ces formules vous sont totalement inconnues, ou si au contraire elles n'ont plus aucun secret pour vous, passez à la page suivante ! Mais si elles sont déjà apparues sur un tableau noir, sous la craie d'un professeur de physique au sourire un rien sadique, ce logiciel vous concerne. *Microsillo* est en effet un simulateur d'analyse sur oscilloscope. Vous voilà en quelques minutes le roi du bricolage électrique. Vous construisez des circuits en courant continu ou alternatif, placez au choix des résistances, condensateurs, inductances, générateur de tension. L'ordinateur, docile, indique ampérage, voltage, etc., et trace la sinusoïde correspondante. En quelques instants, plusieurs expériences peuvent être menées, ce qui permet de mieux appréhender les phénomènes électriques.

Dans une seconde partie, le logiciel propose une série d'exercices d'application.

Microsillo est un logiciel original, unique en son genre. Très facile à l'emploi, grâce à l'utilisation du crayon optique ou des flèches curseur, il recèle de bonnes possibilités. Bien sûr, il traite d'un sujet très spécifique, qui limite obligatoirement sa durée de vie, mais ne lui ôte en aucun cas ses qualités, ce qui le destine plutôt à des lycées, clubs, ... ou grandes familles ! (Disquette Infogrames pour *TO 7/70* et *MO 5*).

PLANETE BASE

Le monde s'est bâti sur le commerce et le troc. Apprendre cette dure réalité à nos chères têtes blondes telle est la mission que s'est fixée Loriciels. Ne vous méprenez pas, *Planète Base* n'est pas un cours d'économie ni de marketing, mais un apprentissage à la numérotation et une introduction aux bases, addition et soustraction comprises. Son but est explicite : entraîner les enfants à des activités d'échanges régies par des règles. Etant donné le caractère un peu rébarbatif du concept pour un enfant de 6-7 ans (cours préparatoire et cours élémentaire 1), Loriciels s'en tire avec tous les honneurs. Plus qu'un cours il s'agit d'un jeu. Peppo doit s'approvisionner en pommes rouges chez l'épicier pour nourrir son copain le Kangourou, en un temps limité. Comble du décevant, ces fameuses pommes ne poussent pas dans les vergers de la planète Base. La monnaie courante : des pommes multicolores de valeur différente que l'enfant (alias Peppo) ramasse avec un panier de la couleur correspondante. Les échanges sont régis suivant la base sélectionnée au départ (2 à 12 et héxadécimales). Chose rarissime l'animation et les graphismes s'avèrent à la hauteur du contenu, les arbres ressemblent à des pommiers et Pippo lève le bras pour cueillir les fruits ! L'accompagnement sonore du plus pur style « fest-noz » breton ne nous a pas subjugué. A chacun ses goûts. (K7 Loriciels pour *Amstrad CPC 464* et *664*).

QUIZMASTER

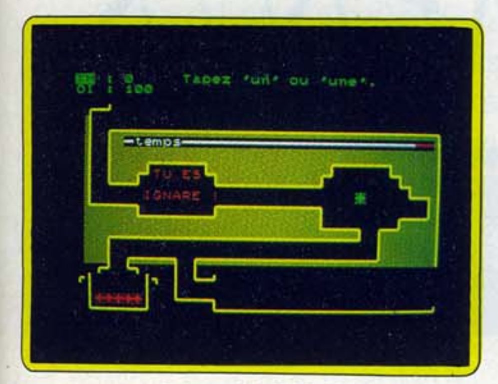
Le quiz est une méthode de contrôle des connaissances typiquement américaine. Pas de diversion ni d'ambiguité possibles. On sait ou on ne sait pas. Son équivalent en France s'appelle le Q.C.M. (question de choix multiples), le questionnaire vrai/faux. Moyennant quoi *Quizmaster* est plus qu'un simple quiz puisqu'il propose en sus une alternative « réponse exacte » à caractère qualitatif. Vous posez une question sous la forme « qui » ou « quel » pour laquelle vous fournissez un choix de trois réponses. Jusque là tout va bien, les problèmes s'annoncent quand on sait que l'ordinateur n'enregistre comme bonne que la première. Afficher un score sans faute devient un jeu d'enfant. Poussé à l'extrême, point n'est besoin de lire la question. Dommage car mis à part cette incohérence, *Quizmaster* se révèle le fleuron de la catégorie questionnaire en kit. Les questions/réponses sont aisément modifiables, le temps de réponse modulable (une à cinq minutes) ainsi que le nombre de joueurs et le score affecté à chaque question. Permettant la sauvegarde et l'impression des résultats comme des questions *Quizmaster* peut être utilisé comme outil d'évaluation. Soignez votre orthographe et n'hésitez pas à passer une soirée de travail pour construire le questionnaire. Etes-vous prêt à ce sacrifice ? (Disquette Procep pour *C 64*).

ORTHOCRACK I, II, III, IV

Trois cassettes et une disquette pour ces quatre programmes complémentaires. Venez vous entraîner aux règles simples de l'orthographe. *Orthocrack I*, tout d'abord, s'intéresse uniquement à la connaissance des genres masculin ou féminin ; à vous de donner la réponse. Dans un décor simili-arcade, un terme s'affiche en haut de l'écran. Tapez « un » ou « une » selon le genre du mot puis pressez « return ». Votre réponse se concentre alors en une petite boule qui s'élance dans les « couloirs » de la machine. Selon l'exactitude de votre choix, la boule en question vous félicite ou plonge dans le réservoir de vos lacunes ! Trois mauvaises réponses... C'est alors la fin de la partie. *Orthocrack II* s'intéresse pour sa part au sin-

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
MUSIQUE 1	Technimusique	Cassette	EXL 100	Solfège	* * * *	* * * *	* * *	A
MICROSILLO	Infogrames	Disquette	TO 7/70 et MO 5	Electricité	* * *	* * * * *	* * * * *	C
QUIZMASTER	Procep	Disquette	C 64	Questionnaire	* * *		* * *	C
PLANETE BASE	Loriciels	Cassette	Amstrad CPC 64	Calcul		* * * * *	* * * *	B
ORTHOCRACK I, II, III, IV	Hatier	Cassette et disquette (IV)	Oric, Atari MO 5 et TO 7, Apple II	Orthographe	* * *	* * * *	* * * *	B

En avant la musique. Crack en orthographe ou spécialiste de l'oscilloscope, l'ordinateur ne doute de rien. Il s'intéresse à tout, et passe, par logiciels interposés, de la physique au solfège, du calcul au Q.C.M. Voici la vendange du mois.



Orthocrack I, II, III, IV

gulier et au pluriel de certains noms courants. Quant au troisième programme, sans aucun doute le plus délicat pour les très jeunes, il contrôle vos connaissances en matière de conjugaison. Rassurez-vous, seul le présent de l'indicatif est à la fête ! Jamais trois sans quatre… crescendo dans la difficulté. On conjugue toujours mais à tous les modes, du conditionnel au subjonctif. Avec plus de 12 000 formes verbales différentes en mémoire, dont les plus vicieuses, il y a de quoi perdre son latin ! Les « ignares » décernés par l'ordinateur risquent de pleuvoir. Attention, le quatrième du nom, à la différence des précédents, n'existe qu'en disquette sur *Apple II*. Pour ces trois derniers jeux, le principe et la présentation sont identiques à ceux d'*Orthocrack I*. La simplicité des questions proposées, sans pour autant porter préjudice à la qualité du travail, adresse ces logiciels éducatifs aux jeunes enfants. L'originalité du jeu et sa bonne présentation graphique sauront stimuler tous les participants. (Cassette et disquette Hatier pour *Atari/Oric/MO 5, TO 7* et *Apple II*.)

MUSIQUE 1

Ce cours de solfège utilise les possibilités de la synthèse vocale de l'*EXL 100* pour aider à l'apprentissage de la lecture des clés de fa et de sol. Au début de l'exercice, on choisit la note la plus haute et celle la plus basse, le nombre de notes à reconnaître, la durée de la visualisation de la portée. Ensuite, il s'agit de réécrire la portée. Pour chaque note posée, l'ordinateur écrit son nom en toutes lettres à l'écran et la dit à haute voix. Petit logiciel simple, *Musique 1* permet l'initiation sans douleur à la lecture musicale. Un regret : les notes ne sont pas jouées. Cela aurait permis en même temps d'éduquer l'oreille. (K7 Technimusique pour *EXL 100*).



Musique 1

Sorcery

Laissez-vous ensorceler ! Et partez combattre les forces du Mal. *Sorcery* est l'un des jeux les plus aboutis de la nouvelle génération, mi-action, mi-aventure, contrôlés par manette de jeu. Pour vous aider à délivrer vos confrères sorciers, *Tilt* vous offre le plan des quarante salles à parcourir, version *Amstrad*.

Le pays entier a sombré dans les ténèbres, sous l'emprise des forces du Mal. Tous les sorciers, qui régnaient pacifiquement sur l'ensemble de la contrée, sont aujourd'hui vaincus. Ils croupissent, impuissants, au fin fond des geôles putrides d'un nécromancien maléfique, qui dicte sa loi inique sur des populations terrorisées. L'espoir n'est plus qu'une pâle lueur, telle la flamme d'une bougie vacillant dans le courant d'air d'un cachot. Cet ultime souffle de liberté, vous le tenez seul en vie, dernier sorcier libre de vos mouvements. Votre mission est désespérée : délivrer les huit magiciens avant de défier et d'anéantir le Malin. Et pour cela, une seule solution : se jeter dans la gueule du loup, entrer dans la terrible forteresse, en découvrir les méandres, tout en échappant aux gardiens zélés du maître des lieux. Quand le jeu d'action s'empare des thèmes classiques du jeu de rôle, il offre une potion revigorante. Cette nouvelle génération de jeux d'aventure et d'action, dont *Sorcery* est l'un des plus beaux fleurons, procure un second souffle aux logiciels utilisant le joystick. Pour sortir vainqueur de *Sorcery*, il ne suffit pas d'être habile. L'esprit logique, la mémoire, la patience, sont également indispensables. Votre héros doit parcourir quarante salles formant un véritable labyrinthe. Certaines d'entre elles ne possèdent que deux portes, ce qui facilite la tâche. Mais sur d'autres s'ouvrent trois, voire quatre portes, en communication avec autant de pièces. Et partout patrouillent les gardes, dont le contact entame les points de vie. Le plaisir du jeu est immédiat, ce qui n'est pas la moindre des qualités de ce logiciel. Le graphisme et l'animation sont superbes, et il est facile de circuler, d'anéantir un certain nombre de gardiens. Une fois découverte l'arme appropriée à chacun de leur type, une pression sur le bouton action provoque une explosion du plus bel effet. Mais au fur et à mesure que l'on avance dans le jeu, on se rend compte de sa difficulté, et il devient toujours plus captivant.

Il est indispensable de posséder à fond le dédale formé par les salles avant d'espérer connaître un début de réussite. La durée du jeu est limitée, mais lors des premières parties, parvenir vivant au terme du temps imparti relève de l'exploit, à moins de rester frileusement caché dans une salle sans ennemi. Grâce au plan complet que nous présentons sur la double page suivante, il sera plus facile de circuler à l'intérieur du château et dans ses alentours, et d'obtenir ainsi une plus grande efficacité. Le jeu débute toujours dans l'une des cinq mêmes salles. Pour chacune d'elles, il est judicieux de se concocter un petit parcours de départ pour débuter la partie sur de bonnes bases. La première précaution à prendre évidemment sera de déterminer précisément les armes efficaces contre les différents gardiens. L'épée par exemple supprime les mages. En revanche elle sera sans effet face à un fantôme, un œil ou une tête de cochon. Le premier réflexe est de tuer tout ce que l'on trouve sur son passage, pour « nettoyer », les salles, et pouvoir passer ensuite sans encombres. Puis on s'aperçoit que l'on peut traverser certaines pièces sans dommages, à condition d'être habile et rapide. Lorsqu'on élimine un ennemi, l'arme disparaît elle aussi. Il est parfois judicieux de conserver une arme efficace pour une salle ou les créatures sont particulièrement dangereuses. De place en place, des chaudrons permettent de retrouver son potentiel d'énergie, amenuisé au fil des mauvaises rencontres. Et il ne faut pas hésiter à parcourir plusieurs salles pour aller chercher une arme, même si l'on doit y perdre quelques points d'énergie.



Une fois connue l'efficacité de chaque élément, la découverte proprement dite des lieux peut commencer afin de savoir où l'on trouve une épée, une fourche, un chaudron où une formule magique. Les photos d'écran que nous proposons ne fournissent que des indications partielles, puisque certains éléments ont été transportés ou ont disparu. Quelques portes refusent de s'ouvrir. Pour les forcer, la possession d'un objet précis est indispensable, mais celui-ci varie selon les cas. Certaines cèdent facilement, d'autres ne s'ouvrent qu'avec un objet rare, que l'on aura transporté depuis une lointaine salle. Les différentes trappes répondent à la même logique, qu'elles interdisent l'accès à une partie de la salle, ou qu'elles retiennent un sorcier. Ce n'est qu'une fois tous les sorciers délivrés - et ce n'est pas une sinécure - que le combat final contre les forces du Mal pourra s'engager...

Le plan du château révèle quelques pièges. Certains couloirs sont à « sens unique », le retour dans la salle de départ n'est pas possible directement par la porte utilisée à l'aller. Il arrive même que l'on se trouve prisonnier d'une salle, et désarmé, car il a fallu utiliser un accessoire pour ouvrir la porte ! La mort n'est plus alors qu'une question de secondes. Cet échec n'ayant d'ailleurs pour seul effet que de vous faire redoubler d'ardeur pour la partie suivante. Car il est difficile de se soustraire à l'ensorcellement de ce logiciel, même si on finit par couper le son, car la musique, quoiqu'entrainante et bien réalisée (il s'agit du célèbre morceau « L'Apprenti sorcier » de Paul Dukas) devient lassante à la longue. Les bruitages, en revanche, sont parfaits, avec des grincements de portes sinistres à souhait. Ils contribuent à forger l'ambiance de *Sorcery*, renforcée par la qualité du graphisme et la diversité des salles, qui se différencient nettement les unes des autres, y compris pour celles appartenant à un même lieu : château, forteresse, village, souterrain, chute d'eau, Stonehenge (site préhistorique célèbre en Angleterre) etc.

Sorcery, est un jeu à la hauteur de sa réputation, pour lequel nous avons eu un « coup de cœur ». Les photos ont été réalisées à partir de la version *Amstrad*, mais ce logiciel est également disponible sur *Commodore 64 et M.S.X.*, dans une version modifiée pour le standard japonais, avec cinquante salles, et des graphismes différents. De quoi satisfaire un maximum de sorciers, prêts à se lancer dans une aventure à l'issue incertaine. (Cassette Virgin).

Patrice Desmedt ▶

LUDIC


you are at sanctuary.
carrying a shooting star.
energy....78%


you are near the palace.
carrying a sharp axe.
energy....96%


you are in the palace.
carrying a shooting star.
energy....77%


you are in the palace.
carrying a shooting star.
energy....38%


you are at the waterfall.
with a ball & chain.
energy....67%


you are in the palace.
with a ball & chain.
energy....98%


you are outside the castle.
carrying a sharp axe.
energy....83%


you are in the castle.
carrying a sharp axe.
energy....67%


you are in the wastelands.
carrying a strong sword.
energy....61%


you are in the wastelands.
carrying nothing.
energy....61%

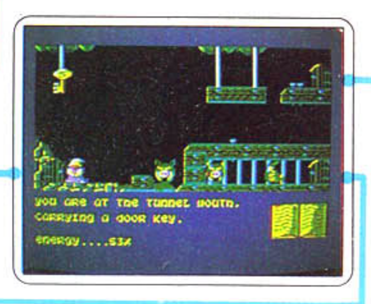

you are in the wastelands.
carrying nothing.
energy....99%


you are in the dungeons.
carrying a coat of arms.
energy....81%


you are at stonehenge.
carrying a sharp axe.
energy....89%


you are near stonehenge.
carrying a sharp axe.
energy....89%


you are at the tunnel mouth.
carrying a strong sword.
energy....69%


you are at the tunnel mouth.
carrying a door key.
energy....53%


you are in the tunnel.
carrying a door key.
energy....53%


you are in the tunnel.
carrying a door key.
energy....25%


you are in the strongroom.
carrying a sharp axe.
energy....58%


you are in the tunnel.
carrying nothing.
energy....99%


you are in the palace.
carrying nothing.
energy....09%


you are above the chateau.
carrying nothing.
energy....99%


you are above the chateau.
carrying nothing.
energy....74%


you are above the chateau.
carrying nothing.
energy....96%


you are in the castle.
carrying a sharp axe.
energy....84%


you are near the chateau.
carrying nothing.
energy....13%


you are in the woods.
carrying nothing.
energy....66%


you are near the village.
carrying a shooting star.
energy....57%


you are in the dungeons.
carrying a coat of arms.
energy....60%


you are outside the castle.
carrying a sharp axe.
energy....85%


you are at the waterfall.
carrying nothing.
energy....52%


you are near the chateau.
with a ball & chain.
energy....86%


you are in the chateau.
with a fleur de lys.
energy....46%


you are in the chateau.
carrying nothing.
energy....77%


you are in the chateau.
carrying nothing.
energy....74%


you are near the village.
carrying nothing.
energy....99%


you are in the tunnel.
carrying nothing.
energy....46%


you are in the tunnel.
carrying nothing.
energy....40%


you are in the tunnel.
carrying nothing.
energy....96%


you are in the tunnel.
carrying nothing.
energy....66%

ALLEZ PLUS LOIN AVEC VOTRE COMMODORE



LISEZ COMMODORE MAGAZINE

le numéro 7 vient de paraître

Explorez toutes les possibilités de votre ordinateur préféré avec **COMMODORE MAGAZINE,** le magazine destiné aux utilisateurs du VIC 20, C 64, C 128, CBM 8000, PC 10/20, AMIGA, etc.

Découvrez chez vous, tranquillement et en profondeur, tout l'intérêt d'un magazine consacré exclusivement à votre marque d'ordinateur.

Au sommaire de chaque numéro :

• des informations • des reportages • du vécu • des astuces • des programmes, etc.

ABONNEZ-VOUS AUJOURD'HUI MEME

OFFRE PROMOTIONNELLE

Bon à découper et à retourner à ARTILEC, 19, rue des Parisiens 92600 ASNIÈRES.

OUI

☐ Je désire profiter de l'offre exceptionnelle **COMMODORE MAGAZINE** n° 1 + n° 2 + n° 3 au prix de F 50 (étranger F 80).

☐ Pour avoir la collection complète, je commande les numéros suivants : ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 au prix de F 30 l'exemplaire (étranger F 50).

☐ Je m'abonne pour 6 numéros à partir du numéro 8 au prix de F 180 (étranger F 300) et je recevrai **un logiciel gratuit.** ☐ Cosmic Cruncher - V20 ☐ Omega Race - C 64.

Nom

Prénom Adresse

Code postal Ville

Tél. **Ci-joint un chèque de F________ à l'ordre d'ARTILEC.**

TILT 10

Malédiction!

« Le pouvoir et l'argent ont le prestige de l'infini », disait le poète. Les logiciels s'engagent dans cette quête. Restaurer une démocratie sud américaine ou retrouver les trésors du royaume, l'aventure est au coin du palais.



Les signes avant-coureurs d'événements graves sont décelables pour un œil averti. La présence de l'armée fait régner une atmosphère lourde sur l'aéroport désert et fermé au trafic. Quelque chose se passe dans le pays.

Même les pommes de terre ont des yeux

Un président de la république renversé par un dictateur chamaré, en Amérique du Sud... La fiction rejoint la réalité

Froggy Software est, comme son nom ne l'indique pas, une société française de logiciels ayant déjà à son actif de très bons jeux d'aventure (*Paranoïak* entre autres). Caractéristiques particulières : elle est certainement la seule à ne pas protéger ses programmes et à vendre ses logiciels moins de 200 F, ce qui coupe du même coup l'herbe sous le pied aux « déplombeurs ». Son nouveau jeu d'aventure ne manque pas de charme.

Nous sommes en Amérique du Sud et l'ambiance est tellement bien rendue par les dialogues que l'on croirait presque entendre l'accent chantant de cette région. La situation y est critique. Un sombre dictateur s'est emparé du pouvoir et a destitué le malheureux président de la République que tous les braves gens aimaient sincèrement.

Depuis tout va mal, car cet ignoble individu laisse mourir de faim le pauvre peuple et ne s'occupe que de renforcer son armée et sa police secrète. Cette dernière est d'ailleurs particulièrement efficace pour contrer la résistance qui commence à s'organiser peu à peu. Votre tâche n'est pas des plus simples. En effet, vous allez tenter de renverser la junte militaire et d'arrêter le dictateur. Il vous faudra aussi dis-



Scénario habituel d'un coup d'état, la radio, autre point stratégique qui permet de tenir la propagande et l'information est systématiquement occupée. Le putsch est en marche. Jusqu'où ira-t-il ?



Un lama, ça crache énormément. Mais cracher en argot veut dire aussi lâcher le morceau. Ce quadrupède vous révélera-t-il quelque chose d'important ? Une connaissance globale de la ville et de ses environs est utile.



Le chef de l'Etat demeure introuvable. Il est retenu prisonnier par le dictateur. Le palais gouvernemental semble particulièrement bien gardé. Caramba ! Où se trouve le président ? Le dictateur, lui, semble inapprochable.



Malgré la soif qui vous tenaille, il faudra vous abstenir de boire car l'eau n'est pas garantie potable. Il faut savoir résister à la tentation. Votre mission ne doit pas être compromise par un moment de faiblesse.

tribuer des pommes de terre au peuple si vous ne voulez pas que le président ne préside plus personne. A ce propos, depuis le coup d'Etat, le président de la République demeure introuvable. Comme vous devez bien vous en douter, il est retenu prisonnier par le dictateur dans un endroit particulièrement bien gardé.

Lorsque vous l'aurez retrouvé et délivré, il ne restera plus qu'à organiser des élections qui, à n'en pas douter, réintègreront l'ex-président dans ses anciennes fonctions. Voilà bien du travail en perspective. Et il va falloir procéder très prudemment car les espions rôdent vraiment partout. Ils vont même jusqu'à prendre une apparence qui les rend insoupçonnables. Ainsi, le charmant bambin que vous pouvez rencontrer dans les immeubles n'est autre qu'un espion nain déguisé. Attention donc.

Commencez par explorer la ville pas à pas et à noter les endroits qui pourraient vous être utiles. Cependant ici, vous ne pouvez pas tout examiner, tant s'en faut, car la curiosité est vraiment très mal ressentie par les espions. Au moindre faux-pas, c'est la mort qui vous guette, présentée il est vrai de manière si humoristique que l'on a presque envie de se faire tuer pour le plaisir.

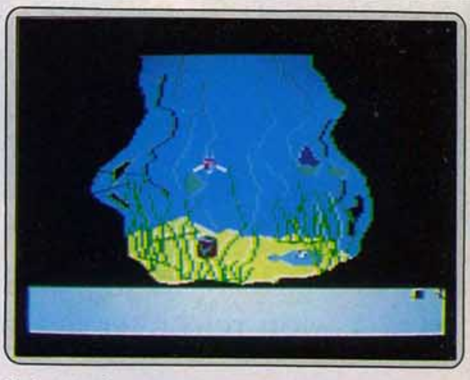
Certains lieux demeurent inaccessibles tant que vous n'avez pas consulté la carte de la région. Ne cherchez pas un plan classique, vous perdriez votre temps, mais plutôt un moyen d'avoir une vue globale de la ville et de ses environs. Vous aurez rapidement besoin d'argent, tant pour acheter des pommes de terre (il n'est pas très sûr de les voler), que pour payer les services du faussaire. Par bonheur, votre compte bancaire est bien approvisionné et vous pouvez retirer tout l'argent nécessaire, dès que vous avez localisé la banque, bien entendu.

Les documents que vous fournira le faussaire contre espèces sonnantes et trébuchantes seules vous permettront de vous introduire dans des lieux normalement interdits. Encore faudra-t-il deviner ce qui vous sera le plus utile, ce qui ne pourra être fait que lorsque vous disposerez d'une connaissance suffisante de la ville. Dans le désert, malgré la soif qui vous tenaille, il faudra vous abstenir de boire car l'eau n'est pas garantie potable. Lorsque vous aurez arrêté le dictateur, n'omettez pas de fouiller son coffre. Vous y découvrirez plusieurs choses indispensables pour la poursuite de votre mission. Le dialogue avec l'ordinateur s'effectue de manière simple, car il accepte des phrases complètes et son vocabulaire est riche de plus de 350 mots. Cela vous évitera de devoir longtemps rechercher le mot juste.

Comme pour la plupart des autres jeux d'aventure, il existe une possibilité de sauvegarde de la partie en cours, ce qui vous permet de dormir un peu pour reprendre ensuite le jeu là où vous l'avez laissé. N'hésitez pas à utiliser cette fonction à chaque tournant important du jeu car vous n'aurez pas ainsi à tout recommencer depuis le début en cas de mort violente. Faites un plan précis car certains passages bifurquent et vous ne reviendrez pas toujours à votre point de départ en refaisant le chemin parcouru en sens inverse.

Les graphismes sont de qualité et, ce qui ne gâte rien, les chargements sont rapides. Un très bon jeu d'aventure, assez difficile, où l'humour est souvent présent. (Disquette Froggy Software, pour *Apple II*. Prix : B.)

Jacques Harbonn



Un faussaire fait payer ses services, heureusement vous avez de l'argent. Encore faudra-t-il deviner ce qui vous sera le plus utile parmi les documents fournis par cet individu et qui permettent de s'introduire dans des lieux interdits.

King's quest

Sacré Daventrey ! Royaume d'un vieux sire, dépossédé par les esprits malins, et peuplé de créatures perfides.

Geste celtique et forêts ensorcelées forment la trame de ce nouveau jeu d'aventure destiné à l'*Apple*.

Avant de se lancer dans ce périple qui rappelle Sir Lancelot, Excalibur et la quête du Graal il faut connaître la légende du royaume de Daventry : il y a fort longtemps Edward le bienveillant (à défaut d'habile) et sa reine bien aimée régnaient sur ce royaume pacifique et prospère. Mais sorciers, gnomes et perfides donzelles se sont acharnés à détruire la paix et la concorde. Ils ont, par la ruse, dépossédé la couronne de ses trois trésors.

Chevalier sans peur et sans reproches vous allez donc parcourir les landes brumeuses peuplées de loups, d'elfes et de bonnes fées pour redorer le blason de Daventry. Le vieux roi vous offre le trône si vous parvenez à retrouver le miroir d'Acajou permettant d'interroger le futur, l'invincible bouclier et la cassette aux richesses inépuisables. Ce jeu d'aventure n'a rien d'abstrait ni de statique. Vous vous matérialisez sur l'écran en un charmant jeune homme dont le physique évoque de très loin les mystérieux chevaliers de la Table ronde. A l'aide du clavier ou du joystick vous évoluez dans des tableaux en trois dimensions et vous pouvez nager, sauter, plonger ou vous battre.

King's quest n'est pas un jeu d'action mais l'animation n'en est pas pour autant accessoire.

Si vous ne maîtrisez pas vos déplacements ou ne vous arrêtez pas à temps (en renouvelant la commande) vous courez droit à la catastrophe. Rien n'arrête en effet l'infatigable sir Graham, casaque rose toque bleue, qui se précipite tête baissée dans les douves infestées de crocodiles ou du haut des arbres séculaires. De plus vous n'avez ni la force ni l'invincibilité des chevaliers mythiques et les montagnes sont trop pentues ou les portes trop lourdes pour vous. Myope, il faut vous approcher des objets pour les voir, de même que vous ne pouvez ouvrir les portes à distance (la télékinésie étant inconnue à l'époque).

L'aventure débute au pied du château. Faites-en le tour pour y pénétrer (les tableaux présentent plusieurs angles) et y recevoir votre mission du roi.



« Le miroir magique avait prédit votre avènement. Je n'ai pas su l'écouter. A présent vous portez en vous les espoirs d'un peuple. Allez, preux chevalier et restaurez Daventry en sa gloire perdue. »

Armez-vous de tout votre courage. Des lacs et des forêts à perte de vue s'offrent à présent à vos multiples talents. Evitez l'observation détaillée de tous les arbres, c'est fastidieux, seuls les plus voyants recèlent des trésors et notamment l'œuf d'or. Vous pouvez vous restaurer dans le champ de carottes. Rien ne vaut une fraîche et craquante carotte, n'est-il pas? Mais apparemment ce n'est pas la faim qui vous tenaille, mieux vaut garder ces précieuses victuailles pour plus tard. La chèvre sera ravie de les consommer mais sans grands résultats. De même votre bon cœur dans la cabane du misérable bûcheron ne sera pas forcément récompensé.

Vos aventures vous mèneront aussi devant une maison de pain d'épice à la Hanz et Gretel, n'écoutez alors que votre gourmandise. La fée que vous rencontrez n'a rien de la maléfique Morgan. Elle vous fait don de l'anneau invincible qu'il faut utiliser à bon escient car il ne sert qu'une fois. Pour franchir les ponts n'arrivez pas les mains vides, les redoutables gnomes ne comprennent que le doux bruit des espèces sonnantes et trébuchantes. En revanche, votre âme est pure et chevaleresque. Gardien de la flore et de la faune vous portez secours à l'oiseau blessé mais ne cueillez pas oisivement les fleurs sauvages, pourtant bien tentantes. Votre curiosité toujours en éveil vous mène dans des ruines prometteuses ou... au fond d'un puits. A vous de parcourir monts et forêts, lacs et montagnes pour accomplir la prophétie. Le miroir magique a prédit votre réussite, les dieux sont avec vous.

Ce jeu d'aventure allie plaisir des yeux et de l'esprit. Il se situe à mi-chemin entre les jeux d'aventure graphiques et les jeux d'aventure tout court. L'animation n'a rien enlevé à la difficulté du jeu. Il est recommandé de construire sa carte pour retrouver son chemin à travers les centaines de tableaux différents. Il y a plusieurs façons de venir à bout de chaque épreuve, les plus judicieuses étant les mieux récompensées, vous pouvez donc améliorer votre score au fil des semaines. On peut regretter la longueur de chargement mais l'attente est compensée par la qualité des graphismes. Des touches présélectionnées vous permettent de gagner du temps lors du déroulement du jeu. Ainsi la touche « Tab » vous permet, à tout moment, de faire l'inventaire de vos objets ou de vérifier votre score. Une seule ombre au tableau : ce jeu n'existe pour le moment que dans sa version anglaise. Dernier détail, les possesseurs d'*Apple IIe* devront se munir d'une carte d'extension mémoire.

(Disquette Sierra pour *Apple* ; prix : n.c.)

Nathalie Meistermann



Sir Graham poursuit sa quête glorieuse dans un paysage vivifiant. Pourquoi ne pas goûter à cette eau pure aux profondeurs enivrantes ? La falaise est pentue mais il n'est pas dit que cela arrêtera notre héros. Va, plonge, nage et nous venge.



Le ciel se reflétait dans l'eau trouble du puits. Piège ou indice ? Pour le savoir une seule solution : plonger. Les eaux stagnantes recèlent peut-être un des trésors magiques. La vérité est au fond du puits.



Surréaliste ou sordide



Mettez-vous au parfum



Un verre ça va



Rita la coquette


Le drame de la vieillesse



Home, sweet home



Edifiant !



La voix de son maître



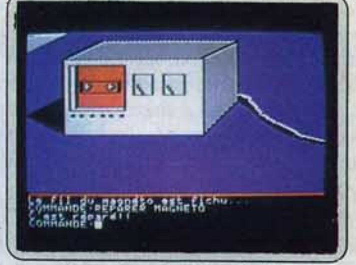
La clé des champs



Au fond du bois



Votre argent m'intéresse



L'assassin est au bout du fil

Le crime du parking : French connection

Merci aux valeureux aventuriers qui continuent à répondre à notre appel. Devant l'amoncellement de lettres nous avons tiré deux gagnants au sort, ce mois-ci. Philippe Moya et Bruno Tissière gagnent un abonnement gratuit de six mois.

Une rousse plantureuse git nue étranglée dans un caddie de supermarché. L'ouverture du *Crime du parking* semble venir tout droit d'un film surréaliste de Bunuel. Vengeance, crime sadique ou crapuleux ? La belle Odile ne dira plus rien. A la recherche du coupable vous enquêtez dans le microcosme que fréquentait cette vendeuse du rayon plantes, un quadrilatère qui va du supermarché, à la banque en passant par votre agence de détective et son immeuble. Mettez vous bien en tête les plans livrés dans la notice du jeu, les allées et venues entre les rayons jouets, hifi, jardinage et la caisse, les va-et-vient de la banque au cadavre ne font que commencer. Au milieu de cet univers de banlieue gravitent une vingtaine de personnages qui, comme dans toute serie B qui se respecte, ne parleront qu'une fois la patte graissée. Alors un conseil : avant de vous lancer comme Marlow sur les traces de l'assassin faites quelques emplettes anodines au supermarché. Une bouteille de « sent bon », un bouquet de fleurs, voire un litre de Bordeaux n'ont jamais fait de mal à personne. Ce n'est pas le clochard du coin ou votre assistante, Mademoiselle Rita qui me contrediront. Contre la dépense de quelques dizaines de francs, vous allez en apprendre long : Odile Chonchoux n'avait pas tellement l'air dans son assiette ces derniers temps, son compte était à découvert, son coffre CQFD menacé de scellés, et le cordon de son magnétophone en passe de se rompre. Ses rapports avec Eugénie Vieillepeau, sa voisine nonagénaire et confidente devaient s'en ressentir. Pauvre Eugénie, fini l'approvisionnement quotidien en fleurs. Votre entrée dans le studio d'Odile est fracassante (dans tous les sens du terme). Fort heureusement « feu la pulpeuse vendeuse du rayon plantes », a la curieuse manie de laisser trainer des notes dans ses lectures licencieuses et son journal intime sur des cassettes. Sa dernière soirée par exemple n'a pas du être triste : rendez-vous enregistré avec un homosexuel dans le but de le séduire... ou de le faire chanter. Les rumeurs de l'existence d'une French connection dans le quartier se concrétiseraient-elles ? Les péthunias en savent certainement plus. Et vous repartez cassettes en main, direction « rayon hifi ». Décidément la belle Odile a des fréquentations louches, entre autre un junkie nommé Charles. Seul soutien, son copain des Iles au supermarché qui vient juste d'être papa. Contre un gros nounours, il vous remet une lettre et la seconde partie de la combinaison du coffre en banque d'Odile. Vos pas vous guident tout naturellement chez Jules Bifton. Devinez ce qui vous attend... bien évidemment une lettre. Plutôt papivore Odile. Les choses se précisent. Derrière la vendeuse souriante du rayon plantes se cache une junkie complètement « accro » qui plus est, en manque. Le *trip* est pénible pour Odile : *dealer* sans scrupules ni sentiments ignorant le mot crédit. Reste plus qu'à aller acheter du fil au supermarché et le meurtrier vous appartient. Si vous êtes un bon morphopsychologue vous l'aurez reconnu dès le début.

Merci à tous les aventuriers pour les autres solutions complètes : Frédéric Botton, Metz ; D. Slomka, Arnouville ; Patrick Olivain, Baillargues ; François Tsibah, Caveirac ; Pierre Boutavant, Couchey ; Olivier Philippe, Lattes ; Eric Desport, Bergerac ; Benoit Roux, Flers ; Jérôme Ughetto, Saint-Auban-sur-Durance ; Philippe Jaouen, Bombon-Mormont ; Francis Zinnerlin, Ottrott ; Roland Goudot, Laxou ; Eric Dupont, Lomme ; Guillaume Gauci, Le Vésinet ; Bruno Consolino, Port-Saint-Louis ; G. Crilloux, Roquefort-la-Bedoule ; Sergio Lucero, Nyons ; Christophe Berhault, Tremblay-les-Gonesse ; Bruno Peyrelon, Saint-Etienne ; Ronan Kersebet, Brest ; Pascal Humbert, Rodez ; Jean-François Dumas, Vincennes ; Frédéric Branche, Albertville ; Frédéric Marquez, Saint-Marcel ; Jean-Marie Sarda, Paris ; F. Dufour, Fourmies ; Jean-Philippe Vuilliomenet, Genève ; Jean-Philippe le Comte, Massy ; Michael Tavernier, Pont-à-Celles ; Jean Vincent Lissardy, Biarritz ; R. Sachot, Fontenilles ;Jean-Pierre Veran, Marseille ; Franck Pegon, Lyon ; Thierry Losoli, Bruxelles ; Xavier Likin, Bruxelles ; Hugues Moens, Bruxelles ; Bernard Courthiau, Marseille ; G. Le Touze, Rocquencourt ;

Sand of Egypt : du serpent au désert

Trouver de l'eau. Boire. Vite... Sortir de là, mais comment ? Où aller ? Vous marchez au petit bonheur. Vous êtes seul. Même les chameaux sont hostiles dans le désert. Et si l'enfer, c'est les autres, vive l'enfer !

Comme le titre le dévoile, il est beaucoup question de sable dans cette aventure. Elle débute d'ailleurs par ces mots laconiques : « Vous êtes perdu dans le désert... » Le but de ce jeu n'est ni de découvrir un fabuleux trésor, ni de délivrer une somptueuse princesse prête à vous accorder sa main, mais tout simplement — si l'on ose dire — trouver la route qui mènera jusqu'à la civilisation.

Nul besoin de grands discours pour comprendre que le danger principal sera la soif. Ce n'est pas le seul, mais il reste omniprésent. Si l'on ne parvient pas à l'éliminer, il sera impossible de goûter aux autres pièges mortels qui émaillent le désert. Votre première préoccupation sera donc de trouver un récipient, puis de l'eau. Ce n'est pas trop difficile, même si dans nos régions, nous n'avons pas l'habitude de boire de l'eau de cette provenance. Mais nécessité fait loi. Comme vous ne possédez aucun plan, et que le désert est particulièrement vaste, la seule solution pour débuter est de marcher au petit bonheur. Avec un peu de chance, les découvertes seront rapides, sinon il faudra se résoudre à contempler plusieurs fois sa propre tombe avec pour épitaphe « mort de soif ». Une fois muni de réserve d'eau, il est possible de partir à la découverte systématique du désert, qui recèle des objets très utiles, visibles ou non. Ce qui oblige à creuser le sable avec persévérance. Une fois la collecte terminée, une promenade à dos de chameau sera toute indiquée pour aller examiner de plus près une pyramide qui se dresse à l'horizon. Puisque désormais vous savez amadouer le chameau, celui-ci vous ramènera à l'oasis. Peut-être sera-t-il sensible à votre ingéniosité de naufragé des sables, quand vous fabriquerez avec les moyens du bord un accessoire qui vous sauvera la vie le moment venu.

Il sera temps alors de le quitter, pour vous engouffrer dans le passage secret. Il est indispensable de s'éclairer, ce qui ne présente aucune difficulté si l'on est quelque peu ingénieux. La chance vous sourit, ne vous laissez pas griser par le succès. Un simple oubli, une négligence anodine, et vous voilà prisonnier de la salle funéraire. Grâce à vos connaissances des hiéroglyphes, vous avez découvert la crypte secrète. Maigre consolation, si celle-ci se transforme en tombeau. Mais comme vous êtes prévoyant, le retour se passera comme l'aller, en emportant un nouvel accessoire qui se révélera très rapidement indispensable. Ouf ! L'aventure touche à sa fin, le reste n'est plus qu'une formalité, si l'on peut qualifier ainsi un voyage à dos de chameau... Vous voilà retourné à la civilisation, heureux de l'avoir échappé belle, un peu nostalgique aussi. Le charme du désert est de ceux que l'on n'oublie pas. (Disquette Datasoft, pour *Atari 800 XL/XE*.)

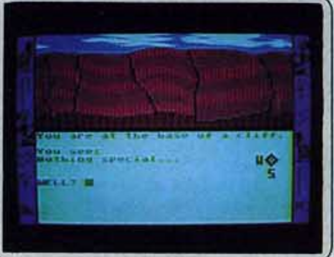
Eux aussi nous ont écrit...
Et vous ? Où en êtes-vous ?

Laurent Blanchard, Tassin ; Olivier Boyer, Boulogne ; Rodolphe Daubourg, Dijon ; Franck Barbou, Le Mans ; Gilles Razat, Labarthe-sur-Leze ; Jean-Claude Prunet, Pessac ; Olivier Perreault, Le Relecq-Kerhusn ; François Bouet, Mennecy ; Philippe Have, Nice ; Pascal Geille, Saint-Maur-des-Fossés ; Philippe Girard, Montbrison ; Christophe Lemonnier, Le Lude ; Jean-Charles Poussin, Le Lude ; Didier Chauveroche, Beaumont ; David Maillard, Vitry-sur-Seine ; Cyrille Trad, Paris ; Frédéric et Guy Mesplede, Ambès ; Jérôme Creusat, Trélaze ; Jean-Marc de Fricault, Brunoy ; Abed Djamel, Le Vésinet ; Jérôme de Coeln, Toulouse ; Didier Quentin, Fougères ; Stéphane Hernandez, Seloncourt ; Jean-Paul Kéller, Colmar ; Louis Lupetti, Requisheim ; Christophe Pardonnet, Vandoncourt ; Christophe Rouhier, Roanne ; Gilbert Scheck, Bouzonville ; De Foucault, Brunoy ; Christophe Beshault, Tremblay-les-Gonesse ; Jérôme Ligère, Corbeil ; Richard-Daniel Hootnaert, Dijon ; Stéphane Frerebeau, Vougeot ; Frédéric Botton, Metz ; Gilles Périna, Malesherbes ; Jean-Paul Dardé, Figeac ; François Bouet, Mennely ; CMC, Maurepas ; David Chiche, Tournan-en-Brie ; Daniel Palix, Quintal ; Alain Derischebourg, Le Vieux-Bourg ; Emmanuel Valentini, Thoissey ; Stéphane Pizzanelli, Clamart.

Perdu dans le désert



Depuis trop longtemps



Oasis, oasis



Auprès de mon arbre



Ah ! faire le rallye des Pharaons !



Du haut de cette pyramide



De profondis



J'ai touché le fond de la piscine



Embarquez-vous, qu'ils disaient



Canal sauvage



Momie en folie



Hiéroglyphiquement vôtre



Dragontorc

Faisant partie de cette nouvelle génération de jeux d'aventure où vous guidez votre personnage au joystick, ce logiciel saura longtemps résister à vos assauts.

aventure : *type*
★★★★ : *intérêt*
★★★★★ : *graphismes*
— : *dialogue*
— : *difficulté*
B : *prix*

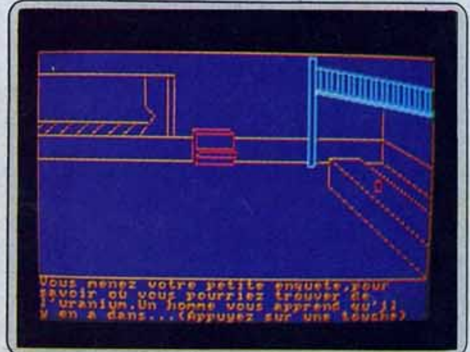


De nombreuses années ont passé depuis que Maroc a vaincu le Seigneur du Chaos. Mais la fragile paix qui s'était instaurée a été détruite par les prétentions de Morag, la reine-sorcière qui compte en effet s'emparer des cinq couronnes et posséder le spectre de puissance. Une nuit, Maroc s'est senti attiré par un pouvoir étrange. Sans relâche, il a marché jusqu'à une clairière. Là il a découvert le sceau de Merlin, son ancien maître, et a entendu sa voix lui demandant de contrer Morag et de retrouver le bâton magique. Vous ne disposez au départ que de trois types de sorts : « move » pour déplacer votre projection astrale, « bane », pour combattre et « servant », indispensable pour manipuler les objets, les échanger ou les lancer. Au début, commencez par récupérer le sceau. Puis explorez les bois à la recherche de sorts supplémentaires. Rendez-vous au milieu du cercle de pierre et entrez dans le vif de l'aventure. Le monde de Dragontorc est vaste (près de 250 lieux). Certaines issues sont invisibles tant que vous n'aurez pas résolu un problème, tandis que d'autres sont bloquées par une porte dont il faudra découvrir la clé. La liberté du monde ne dépend plus que de votre réussite. (K7 Hewson, pour *Spectrum* et *Amstrad*.)

Hyperspace 4

De l'Egypte antique au Far West en passant par bien des épreuves vous êtes en quête du précieux uranium capable de réparer votre machine à voyager dans le temps

rôle : *type*
★★★ : *intérêt*
★★★ : *graphismes*
★★★★★★ : *dialogue*
★★★★ : *difficulté*
: *prix*



A vouloir jouer les apprentis sorciers de l'espace et du temps dans une machine infernale mal réglée, vous vous retrouvez dans la Vallée des rois, en 1775 avant J.-C. à trois heures du matin avec un transporteur déglingué et en panne sèche d'uranium. Sans guide vous vous aventurez dans une pyramide à la recherche du fameux métal. Pas de compteur Geiger, mais des puits mortels, des serpents irascibles, des portes closes et des impasses partout. Rien que de très classique donc. Deuxième étape sur la route du présent : le Far West. Toujours pas d'uranium mais quelques dollars en poche pour faire des emplettes couleurs locales : revolver, cartes truquées, dynamite et tabac. Débrouillez-vous pour faire sortir de prison le bagnard, docteur ès coffres-forts. L'uranium repose dans un des coffres de la banque. De la dernière étape nous ne dévoilerons rien si ce n'est pour dire qu'on y accède qu'après avoir résolu dans un même jeu les deux premières et qu'elle se présente sous une forme entièrement différente. Mystère. Un jeu qui souffre des graphismes rudimentaires et qui met longtemps à démarrer. Chose appréciable, les commandes sont en français. (K7 Cobra soft pour *Amstrad* et *Oric*.)

The tracer sanction

C'est à travers la galaxie toute entière que vous devrez retrouver le « Wing », l'espion démoniaque. Un bon jeu d'aventure policière pour les esprits sagaces.

aventures policières : *type*
★★★★★ : *intérêt*
★★★★★ : *graphismes*
★★★★★ : *dialogue*
— : *difficulté*
D : *prix*



Décidément la poisse s'acharne sur votre service. Le « Wing », l'espion le plus redouté de toute la galaxie a encore réussi à se débarrasser des agents de la C.I.A. qui le poursuivaient. C'est à vous qu'échoit de démasquer ce criminel. Le plus affreux sans doute, c'est que vous ignorez tout de lui. La galaxie est vaste et il est hors de question de l'explorer méthodiquement. Vous devrez plutôt tenter de réunir le maximum d'indices pour retrouver sa trace. Commencez par vous munir de ce dont vous aurez besoin pour le voyage (une carte de la galaxie en particulier). Votre charme risque de tomber à plat face à la cartographe ! Prévoyez aussi une bonne réserve de carburant car les services de dépannages intergalactiques sont vraiment très onéreux. Il ne vous reste plus qu'à monter à bord de votre vaisseau, à comprendre comment il fonctionne et à choisir votre destination. Si vous êtes bloqué dans un endroit, vous pourrez demander conseil au Condor. Mais attention, il ne pourra se déplacer que trois fois. Aussi ne l'appelez pas pour rien. Le dialogue est facile, car le programme accepte des phrases complètes et son vocabulaire est étendu. Un bon jeu enrichi de graphismes de qualité. (Disquette Activision, pour *Apple II*.)

Transylvania

Il ne faut pas avoir froid aux yeux pour oser parcourir toute la Transylvanie. Mais que feriez-vous pour sauver d'une mort affreuse une belle princesse ?

aventures : *type*
★★★★★ : *intérêt*
★★★★ : *graphismes*
★★★★ : *dialogue*
F : *prix*



La princesse Sabrina a disparu. Le roi vous a chargé de la retrouver et de la ramener saine et sauve. Tout ce que vous savez pour l'instant, c'est qu'elle est retenue prisonnière dans le château du Vampire et que si vous ne l'avez pas secourue avant l'aube, la princesse disparaîtra à jamais du monde des vivants. Or il est déjà minuit. Vous allez devoir vous enfoncer dans la forêt et affronter les loups-garous et autres monstres. Une fois le château localisé, c'est au vampire lui-même qu'il faudra faire face. Le jeu se déroule en temps réel. L'aventure est assez difficile et vous perdrez parfois un temps précieux à vous acharner inutilement sur un prétendu indice. L'ambiance sombre est bien rendue. Régulièrement le programme vous informe des bruits inquiétants que vous percevez et il n'est pas rare de voir une sorcière, à califourchon sur son balai. Dans le cimetière : c'est bien votre nom, là sur la tombe et l'horaire de votre mort annoncée est proche. Le dialogue s'effectue de manière classique et le dictionnaire du programme est correct. Les graphismes sont bien réalisés et les possesseurs d'*Apple IIe 128 K* ou *IIc* pourront bénéficier de la double haute résolution. (Disquette Penguin Softwave pour *Apple II, C 64, Atari 800, IBM PC, Macintosh*.)

Château noir et dragon rouge

Ne vous ennuyez pas trop pendant la visite des caves et des labyrinthes obscurs et prenez garde aux monstres cachés dans les tours.

initiation à l'aventure : *type*
★★ : *intérêt*
★★ : *graphismes*
★★★ : *dialogue*
★★ : *difficulté*
B : *prix*



Le titre laisse augurer de terribles aventures. Le scénario de même. On s'attend à une initiation aux jeux de rôles. Hélas, le logiciel est décevant. L'action manque d'intérêt, le graphisme est sommaire, la musique ressemble trop à ce qu'on a l'habitude d'entendre sur *TO7*. Pour parvenir jusqu'au trésor, but de la quête, il suffit d'un peu de chance et de pas mal de patience. La visite des différentes tours du parcours est obligatoire. Chacune d'elles cache un monstre, dont la force est aléatoire. On assiste impuissant au combat. Si l'on en sort vivant, une arme sera accessible, défense indispensable lors de la rencontre ultérieure de monstres errants. La visite des caves, et de ses labyrinthes obscurs, uniquement illuminés de temps à autre par un éclair, n'est qu'un médiocre divertissement. Et la rapidité n'est pas le propre de ce logiciel. Aujourd'hui, alors que plusieurs auteurs ont prouvé leur capacité à proposer des jeux d'aventure de qualité sur *MO5* et *TO7*, *Château noir* fait piètre figure. Conçu pour un jeune public,il ne se prétend pas être un véritable jeu d'aventure, mais une certaine simplicité de mise en œuvre et de scénario n'exclut pas rigueur et qualité. (K7 Vifi-Nathan, pour *MO5* et *TO7/70* ou *TO7+16K*.)

Message in a bottle

Si vous êtes perdu ou si au contraire, vous pouvez aider nos héros en difficulté, n'hésitez pas ! Ecrivez-nous, nous publierons les questions et les réponses. Une ou plusieurs réponses complètes seront également publiées dans *Tilt*, après tirage au sort pour départager les exaequo. Un abonnement de six mois à gagner chaque mois pour le ou les vainqueurs. A vos plumes.

Jean-Philippe

En réponse à David (n° 23), dans « Eureka », époque Moyen Age, devant la vieille dame il faut prendre la pierre avant d'aller la jeter vers le nord, prendre la dague et la carcasse du loup, et retourner jusqu'à la vieille dame pour lui offrir la carcasse. En échange, elle donne une précieuse indication.

Aux Caraïbes, j'ai trouvé la cache de von Berg, mais quel est le code de la porte blindée, et ***que faut-il faire pour ne pas mourir*** *dans la mine d'uranium ?*

Pour Lucas (n° 22), il faut tuer l'homme de von Berg en lui lançant la hache avant d'aller à l'est, prendre la hache et la corde et se diriger ouest, puis sud, sud-est avant d'utiliser la corde.

Didier

Possesseur depuis peu de Return to pirate's *sur* TI99/4A, *la sonnerie du réveil m'obsède, et ce dernier reste invisible. Aidez-moi ! Et plus loin dans l'aventure je reste bloqué devant un panneau « keep out ». J'attends vos lumières.*

Dominique

Aide aux détectives de l'Enlèvement. *Au début, si vous poussez la corbeille, vous trouverez un passe-partout. Une fois à Paris, cherchez le Lido, achetez un journal. Un homme vous renseignera, et il vous faudra aller faire un tour du côté de la tour Eiffel.*

Stéphane

Dans l'Enlèvement, *quand vous serez devant le bar Saint-Michel, vous devrez entrer, acheter des cigarettes, descendre, puis pousser le lit. Il faut se dépêcher de fouiller la chambre car le propriétaire ne tarde pas à rentrer.*

Je suis complètement bloqué dans Castle of terror *pour C64. J'ai trouvé pas mal d'objets, comme une lampe, un couteau, des clés, une pelle, une croix en or mais il m'est impossible de rentrer dans le château. Y-a-t-il un truc pour passer le pont-levis sans tomber ou pour traverser la rivière ?*

Laurent

Pour Didier, voici les quinze objets que j'ai découverts dans The staff of Karnath :

Lower guard room : entre les armures ;

The treasury : derrière le serpent ;

The great hall : dans la cheminée ;

North tower lower : tirer sur l'araignée puis aller dans la « store room » ;

Kitchen : à droite de la cheminée ;

Upper guard room : dans le renfoncement de droite ;

West tower upper : tout le monde le voit ;

Laundry room : nécessite deux opérations. La croix du bouclier éloigne le garde ;

Waiting room : attendre une minute ;

The library : tirer sur le « Z » ;

East tower lower : derrière le crâne ;

Morning room : tirer plusieurs fois sur le pot de fleurs ;

Timeless room : tirer sur le tapis puis monter dessus ;

The dungeons : seul « ibrahim » ;

A mon tour de demander de l'aide : où est la seizième pièce ?

Stéphane

Je n'arrive pas à éclairer la pièce sombre du château de la Pierre magique et je ne peux pas ouvrir la porte après la grille d'entrée. Merci d'avance !

Dans Forest at worlds en, *je n'arrive pas à ouvrir le coffre qui devrait contenir les cristaux dont le forgeron a besoin. Celui-ci ne peut pas l'ouvrir. J'ai trouvé une clé, mais elle se trouve chez la sorcière. Et à chaque fois que j'entre dans la maison,* ***elle me jette de la poudre et je meurs.*** *Comment faire pour m'emparer de la clé sans périr ? Répondez-moi vite, je n'en peux plus !*

Frédéric et Stéphane

Nous sommes bloqués dans l'époque préhistorique d'« Eureka ». Nous avons un cristal de salpêtre, un rubis, une souris et nous avons fait une hache. Comment traverser la rivière au sud du marais ? Et comment se débarrasser du brachiosaur du marais qui est au sud du petit lac ? De plus, aux Caraïbes modernes, dans la maison du Docteur von Berg, au premier étage, il y a deux poutres au nord. Comment savoir si l'on prend celle de gauche ou celle de droite ? Comment aller plus loin que le premier étage ? Nous remercions d'avance toutes les aides généreuses.

Christophe

Dans « Eureka », époque Colditz, il faut sortir par la fenêtre en sautant au bon moment. Le trousseau de clés sert à ouvrir une porte du village. Ensuite il faut se refaire capturer puis s'enfuir en creusant un tunnel dans les douches, en n'oubliant pas d'enlever le poêle.

Au Moyen Age, que fait-on du cadavre d'Arthur et comment arriver jusqu'à la Dame du lac ? Aux Caraïbes, quel est le mot de passe pour l'ordinateur dans la villa de von Berg ? Dans The Hobbit, *comment sortir de la prison des goblins ?* ***Comment sortir de la cave sans s'écraser dans la rivière ?*** *Dans* Entombed *enfin, comment trouver la torche qui sert à s'éclairer dans la pièce sombre ?*

Stéphane

Dans The Hobbit, *pour sortir du donjon des Goblins, il faut être accompagné de Gandalf et lui demander d'ouvrir la fenêtre.*

Frédéric

En réponse à Eric dans The Castle of terror, *l'aiguille*▶

se trouve au moulin. Il faut taper « examine the ladder » puis « take the rung ». Ensuite, retourner au drawbridge et indiquer « turn the wheel » puis « lock the wheel ». Par contre, je n'arrive pas à trouver la clé. Help!

Jean-Pierre

Pour François (Tilt n° 23) dans Wolfenstein II, la bombe se trouve cachée derrière une des nombreuses portes du premier étage. Pour ouvrir la porte, il suffit de se mettre à côté et de viser avec le révolver avant d'appuyer sur la barre d'espacement. Certaines portes s'ouvrent, mais d'autres, contenant les objets importants comme un couteau, un ouvre-boîte, la bombe ou un passage secret resteront fermées. Seul un code à trois chiffres les ouvrira.

Gilles

Je lance un ultime appel aux lecteurs de Tilt, car je suis bloqué depuis des jours et des nuits dans le - terrible - donjon de Knight lore.

Tristan

Je réponds à Jean-Luc (Tilt n° 22) à propos de Masquerade. Il doit retourner dans le souterrain par la grille qui se trouve derrière la palissade électrifiée. Elle s'ouvre en la frappant avec le marteau. A l'intérieur du souterrain, il devra couper un cure-dent dans le bloc de balsa avec le rasoir. ***Le cure-dent sert à ouvrir la cage du gorille*** *après l'avoir tué, grâce à une fleur (il existe d'autres méthodes pour le tuer, mais il semble que ce soit la meilleure). Dans la cage, poser l'oiseau, précédemment amadoué avec le pop-corn. Avant de s'envoler, celui-ci laissera une allumette. Avant d'allumer la dynamite, il faut la poser par terre. Celle-ci fait un trou dans le sol par lequel on accède à un tunnel.*
Dans Le casse, en réponse à Guillaume (Tilt n° 22), pour entrer en contact avec les complices, il faut demander un verre de Saint-Emilion au bar. Le reste coule de source jusqu'à la fuite de gaz. Incident que je n'arrive pas à résoudre.

Jacqueline

Dans Amazon, comment traverser la rivière?
Un tuyau pour Sorcellerie III : pour aller au-delà du premier niveau, les personnages doivent-être tous neutres ou non alignés. Mais comment descendre au-delà du troisième niveau?

Pascal

Pour répondre à Stéphane (n° 23), dans Le diamant de l'île maudite, la clé qui ouvre la grille se trouve dans le paquet de cigarettes qui est dans le tiroir de la table. Après avoir ouvert cette grille, on accède à la seconde partie. Mais je suis moi-même bloqué dans la seconde partie. Comment arriver jusqu'à la grille sans se faire voler les objets par le fantôme? Et comment démarrer l'hélicoptère?

Frédéric

Je viens à l'aide d'Olivier (n° 22) qui n'arrive pas à entrer dans le jardin de la maison dans Arsène Lupin. Il faut avoir la corde et le couteau, grimper à l'arbre, sauter dans le jardin, puis dans la piscine, ***tuer le crocodile avec le couteau,*** *et fouiller la piscine. Bonne chance pour la suite.*

Fabrice

Qui me sauvera dans The Underworld sur Spectrum? Les monstres me résistent!

Yvan

Dans Entombed, je n'arrive pas à sortir de la salle bloquée par une boule rouge. ***Que doit-on faire dans la salle avec l'oiseau vert?*** *Et comment aller sur les côtés dans la salle avec les quatre morts et leur musique?*

Chung

Pour ceux qui n'ont pas réussi à sortir du donjon après avoir pris L'Aigle d'or voici comment procéder. Allez prendre l'aigle en plomb, la clé en or, et quand vous êtes au donjon, prendre l'aigle d'or, baissez-vous pour éviter la flèche, allez vers la cheminée avec la clé. Un passage secret s'ouvrira. Vous êtes sauvé!

Franck

Dans Jewels of Babylon, je reste coincé dans le bateau après avoir accosté sur l'île.
Dans Forest at world's end, je ne dépasse pas la ferme au nord, la hutte des bucherons au nord-est, la vallée des ombres au sud, le gouffre au sud-est et les forêts à l'est. Comment aller plus loin?
Ma fiancée va-t-elle mourir pétrifiée *ou quelqu'un saura-t-il me dire comment dans The rocky horror show, reconstituer le de-medusa?*

Clément

Je suis bloqué dans Dallas Quest. Arrivé à la poste, j'ai découvert la trappe avec l'échelle et le flash. Mais je n'arrive à rien. J'ai tout essayé, mais l'ordinateur ne veut rien accepter. Aidez-moi!

Marc

Je réponds à Milo pour Jewels of Babylon. Dès la première image quand on est sur le pont pour descendre dans la barque il faut dire « climb down ladder » puis on va jusqu'à l'île avec l'instruction « now n » et à partir de là, plus rien à faire! Plusieurs de mes connaissances, dont un prof d'anglais (!) sont bloquées. Comment continuer? Je ne me sors pas non plus dans Message for Andromeda, dès l'atterrissage sur la planète après la lecture du message.

Stéphane

S.O.S.! Je n'arrive pas à parler au fantôme de la Pierre magique et la porte au nord dans le château est toujours verrouillée.

Joël

Qui pourrait me donner le plan du labyrinthe de la face B de Tyrann pour Oric?

Bruno

Dans Meurtre à grande vitesse (version Amstrad) le code de la malette est 6275. Je suis coincé pour décoder le texte avec le micro portable. Une dernière question : où puis-je trouver le numéro de téléphone pour faire fonctionner le minitel?

Laurent

En réponse à Fabien (n° 23) pour Le diamant de l'île maudite. Tu ne peux pas ouvrir la porte. Il faut que tu passes par derrière. Ensuite, ouvre la grille, à droite, descends, fais demi-tour, ouvre la grille et là, tu seras au début de la seconde partie.

Jean

Voici quelques conseils pour Olivier et Pascal dans Brocéliante (n° 22). L'anneau sert à libérer la personne emprisonnée dans la statue. Pour prendre les objets gardés par le chat, il faut trouver les souris. Celles-ci se dissimulent dans le cercueil placé dans le chariot (« aller chariot » ; « ouvrir cercueil »).
Pour Eureka (Moyen Age), ***les carottes que l'on doit donner au lapin s'écrivent avec deux « r »,*** *mais comment enlever la harpe du sac?*
Pour Hulk, après avoir appuyé sur le bouton et avant de s'être mordu la lèvre, il faut secouer l'éventail (« wave fan »).
Pour Masquerade, en réponse à Renaud qui ne savait pas comment utiliser le « bra » (n° 23). Tout d'abord, il ne faut pas porter le « bra » mais seulement le prendre (« get bra »), puis taper « insert rock » et « sling rock ». La pierre se trouve dans la cage du serpent. Pour Jean-Luc (n°22), il faut mettre la carte dans la fente située près d'une porte dans le théâtre, le rasoir sert à découper le balsa, on y trouve un tire-bouchon qui permet d'escalader le bloc de balsa et un cure-dent qui sert à ouvrir la cage du gorille.

Vincent

Pour répondre à Eric (n° 23), les Gremlins meurent en voyant la lumière. Il suffit donc d'allumer la caméra pour les tuer.
Dans Le mystère de Kikekankoi que doit-on faire lorsqu'on se trouve dans la trappe souterraine?

Philippe

Voici quelques conseils pour Intérieur. Il faut ouvrir le tiroir du haut, prendre une feuille, un crayon, la bague, le message, écrire « Natacha » sur la feuille, mettre la feuille dans la bague, tourner à droite, mettre la bague sur le pigeon, ouvrir la fenêtre et la cage. Bonne chance!

Florence

J'ai des démêlés avec « Eureka ». Dans la Rome antique, je suis bloquée au camp romain. Je n'arrive pas à passer le garde pour prendre l'aigle.

Jean-François

Dans « Eureka », époque romaine, ***quand la galère coule,*** *je me retrouve dans l'eau et à chaque fois,* ***je me noie.*** *Que faire? De plus, à Colditz, je n'arrive pas à me servir de la corde.*

Olivier

En réponse à Pascal pour Le sceptre d'Anubis, dans la pyramide il y a une salle où l'on observe des motifs sur le mur. Appuie sur l'œil, sans oublier que la couleur préférée du pharaon est le vert.

Alain

Pour John Simon, à propos de Valhalla, inutile d'essayer d'entrer dans les maisons, la règle précise que c'est impossible. A l'usage, il s'avère qu'elles représentent des sorties de certains lieux secrets accessibles par des moyens détournés, tel le saut.
Pour Laurent, à propos de Twin Kingdom valley, le moyen d'éclairage est obtenu par la lampe qui se trouve dans la cabane et tu ne pourras l'allumer qu'si tu es allé chercher une pierre à fusil (flint) dans la carrière à l'ouest de la route. Lorsqu'elle sera épuisée, une réserve d'huile peut être trouvée dans l'atelier du château du roi du désert.
A mon tour de poser deux questions : où se trouve la clé qui ouvre la porte au fond du « dusty corridor » dans Jewels of Babylon? Et dans Empire of Karn, ***comment se débarrasser du serpent qui protège le diamant?***

Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE · Dépôt légal : 4e trimestre 1985 · Photocomposition et gravure : Imp. M.-A., 60, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort. · Imprimerie : Sima, Torcy · Distribution : N.M.P.P. · Numéro de commission paritaire : 64 671.

DISTRIBUÉ PAR RCA : DES LOGICIELS D'ENFER !

"FAST LOAD CARTRIDGE" CHARGE A UN TRAIN D'ENFER !

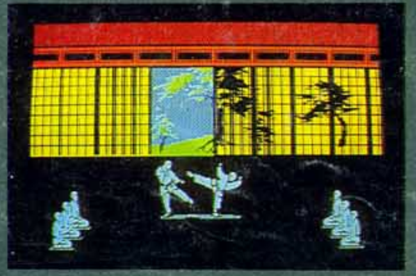
Ne perdez plus votre temps. FAST LOAD CARTRIDGE charge les disquettes jusqu'à 5 fois plus vite en se branchant tout simplement sur votre Commodore 64. Elle garde une compatibilité maximum avec les programmes les plus utilisés. FAST LOAD CARTRIDGE ne consomme pas de mémoire de travail. Mieux, elle accélère aussi les commandes que vous utilisez le plus comme : Print, Save, etc.
Uniquement destinée au Commodore 64,

FAST LOAD CARTRIDGE a été inventée pour vous faire découvrir le paradis à un train d'enfer.

EPYX™

DES LOGICIELS D'ENFER !

KARATE



MO5 - TO7/70. Manettes de jeu en option. Cassette et disquette.

INFOGRAMES

79, rue Hippolyte-Kahn
69100 Villeurbanne - Tél. 7/803.18.46.